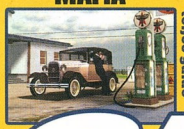
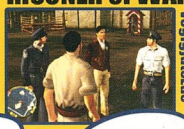


MAFIA
teljes guide



PRISONER of WAR
végigjátszás

ICEWIND DALE II
lexikon

TELJES JÁTÉKOK:
Die or Kill - Dark War II
Entrance Gate

CD GAMES

2002/6 - OKTÓBER • 2 CD • ÁRA: 1195 FT

7 SzuperVégigjátszás:

- Mafia
- Prisoner of War
- Icewind Dale II
- The Thing
- AVSP2: Primal Hunt
- Medieval: Total War
- Neverwinter Nights

Bemutatók:

- S.T.A.L.K.E.R.
- Speedball 2

MAFIA

- 14 oldalas SZUPERGUIDE !
- Térképek és kiegészítők !
- Fegyverek könyve !

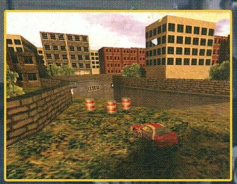
Teljes játékok:

- Megabane Trinity
- Jetpac PC
- Starcastle
- Mercenary
- Pacmanhattan

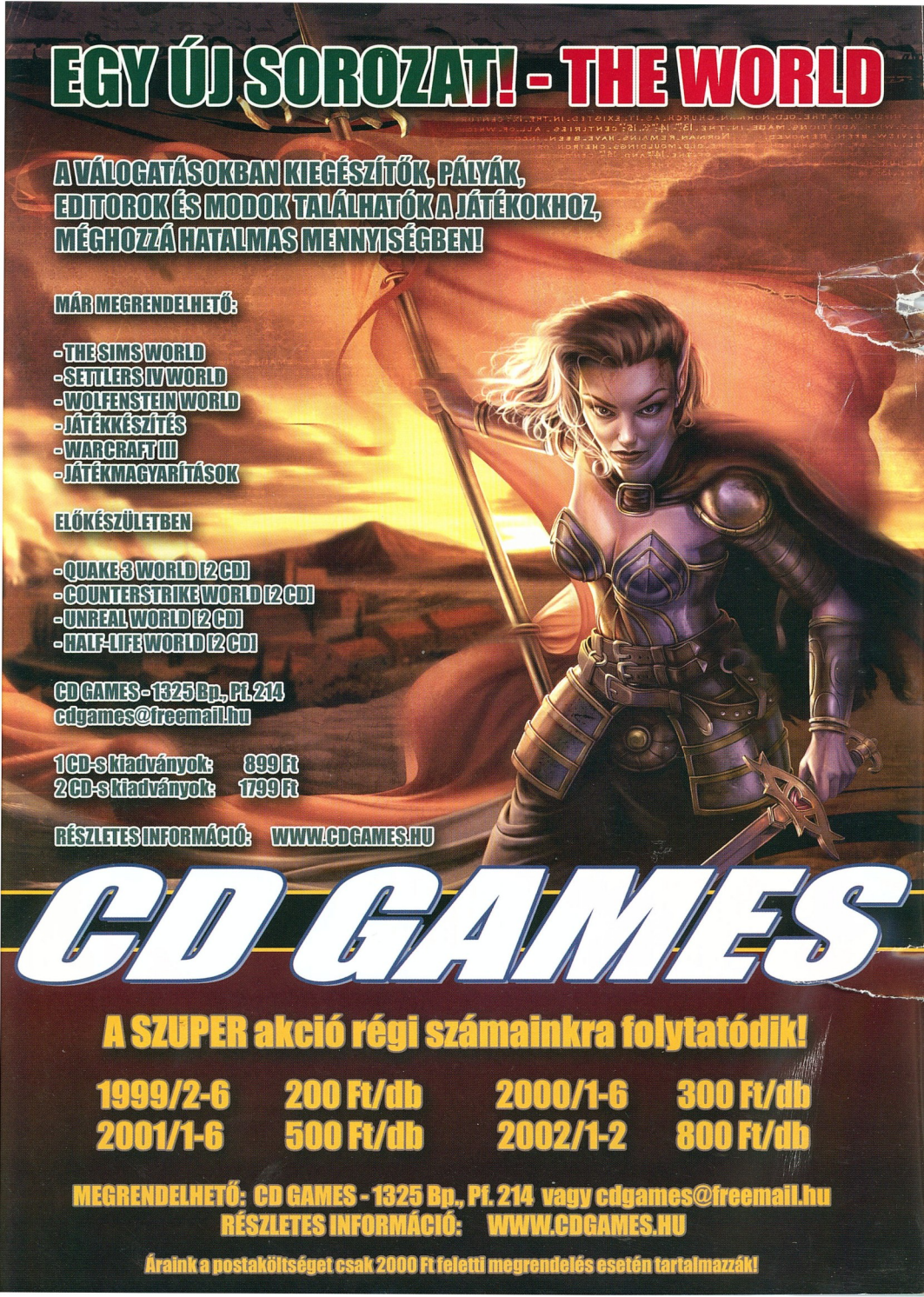
+ 30 apró freeware teljes játék

Extra ajánlatunk:

- Half-life Rally
- Desktop Games
- Quake Matrix
- Orbitron
- Diablo 2 Ancient MOD



+ játékok Playstation 2-re



EGY ÚJ SOROZAT! - THE WORLD

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ, MÉGHOZZÁ HATALMAS MENNYISÉGBEN!

MÁR MEGRENDELHETŐ:

- THE SIMS WORLD
- SETTLERS IV WORLD
- WOLFENSTEIN WORLD
- JÁTÉKKÉSZÍTÉS
- WARCRAFT III
- JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK

ELŐKÉSZÜLETBEN

- QUAKE 3 WORLD [2 CD]
- COUNTERSTRIKE WORLD [2 CD]
- UNREAL WORLD [2 CD]
- HALF-LIFE WORLD [2 CD]

CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214
cdgames@freemail.hu

1 CD-s kiadványok: 899 Ft
2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

CD GAMES

A SZUPER akció régi számainkra folytatódik!

1999/2-6	200 Ft/db	2000/1-6	300 Ft/db
2001/1-6	500 Ft/db	2002/1-2	800 Ft/db

MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 vagy cdgames@freemail.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

Sziasztok!

Mint általában, most is kalandosan indult ennek a számnak az elkészítése, mert nagyon sok nagy nevet vártunk, melyek megjelenése egyáltalán nem volt biztos.

Mondjuk annyira azért nem aggódtunk, mert azt már lehetett tudni, hogy fő témánk, a Mafia végre valahára meg fog jelenni, így evvel legalább nem volt gondunk. Aztán szép sorjában megjelent a többi program és telt az újság, gyarapodtak a byte-ok, kezdett elégedettség költözni az arcunkra. Persze a végére is maradt egy kis izgalom, hiszen a Prisoner of War-t mindenképpen bele szerettük volna tuszkolni a leírások közé, és mint ezt láthatjátok sikerült is, igaz csak olyan áron, hogy az Icewind Dale 2 leírás átcsúszott a CD-re, reméljük ez nem von le semmit a használhatóságából.

A lap összeállítása után nekiálltunk a CD-knek is s itt sem lehet panaszunk, hiszen temérdek érdekes program várakozott, hogy megismertessük veletek őket. Kicsit ráfeküdtünk a teljes freeware témára, mert nagyon sok színvonalas programot találtunk ebben a témakörben. A régebbi játékok feldolgozásait kedvelők különösen örülhetnek, hiszen több nagy névnek az átirata is rákerült a korongokra, ilyen például a Jetpac, vagy éppenséggel a Mercenary. A másik terület amin megpróbáltunk érdekes anyagokat felvonultatni, az a MOD szekció, a mostani számban a Quake 3, a Half-life és a Counter Strike rajongók is megtalálhatják a saját csemegéjüket, de ha éppenséggel a Diablo 2-höz keresnétek valamilyen kiegészítőt, akkor sem kell máshova fordulnotok. Nem egyszerű mod-okról van szó, hiszen pl. a HL-Rally igazi unikumnak számít a kiegészítések között.

Reméljük válogatásunk elnyeri tetszésetek-seteket, jó szórakozást kívánunk hozzá ebben a hónapban is!

ICOGI

TARTALOM

Bemutatók

4 S.T.A.L.K.E.R. - Oblivian Lost

50 Speedball Arena

Végigjátszások, Guide-ok

6 Alien vs Predator 2: Primal Hunt

10 The Thing

16 Mafia

30 Prisoner of War

42 Medieval: Total War

47 Neverwinter Nights (2. - befejező rész)

A további leírásokat és kiegészítéseket a 2. CD-n találhatjátok meg.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 410-7522
e-mail: cdgames@freemail.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
1042 Budapest, Görgey Artur u. 14
Tel.: 369-2479/130
370-4076/130

Félfogadási idő:
Hétfő, Szerda, Péntek: 15-18h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Kossuth Nyomda

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

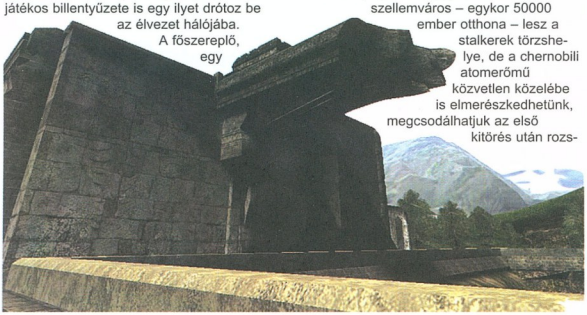
A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon: Mafia

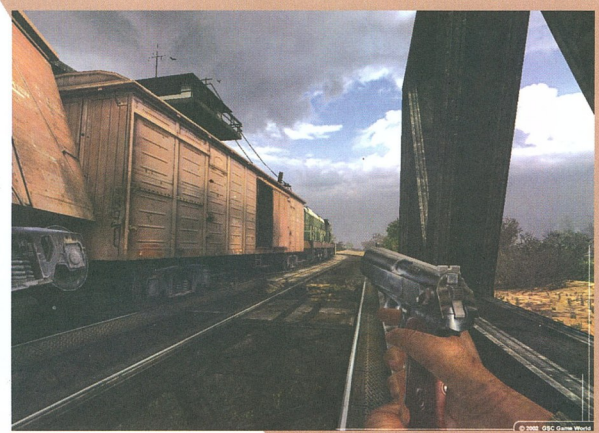
S.T.A.L.K.E.R.
OBLIVION LOST

16. születésnapját ünnepli a világ legnagyobb radioaktív szemétdombja, és ez még nem minden, képletesen szólva hamarosan újra eldurran az erőmű egykor betonsírba temetett blokkja!

Az orosz vodkán nevelkedett GSC, a Cossacks és a Codename: Outbreak alkotója nem üldögél a megszerzett babérokon, a 'fényes' jövőt vették célba, és brutális képekkel tapétázzák az Internetet hosszú hónapok óta. Az ihlet forrása egy újabb chernobili nukleáris katasztrófa kellemetlen utóhatása, amelynek forgatókönyve a Strugatsky fivérek 'The Roadside Picnic' című könyvét, és Tarkovsky filmjének, a 'Stalker'-nek misztikus kockáit ötvözi egybe. Az én olvasatomban egy Fallout-ra hajazó, igencsak kemény rpg és adventure kódba ágyazott FPS körvonalai sejlenek át az információk bőven áramló ködén. De ne ítélj, hogy ne ítéltess, tehát lássuk a medvét!
Az orosz kormány, miután leszedette az 'Isten hozott Chernobilban! Ablakokat felhúzni! Lépj a gázra!' táblákat, állítólag különféle titkos kutatások, kísérletek egész sorát telepítette a sugárszennyező környezetbe. A hatlábú tehenek és kétfejű nyulak közt – gondolták – a nép elvisel még néhány nyalánkságot. A második robbanást – mert ilyen is lesz, kérem! – követően létrehoztak a Zónát, egy szigorúan őrzött katonai területet, ahol még a légynek is füle volt ;-), és aki nem világított a sötétben, az eleve gyanús. Szép számmal tűntek el errefelé kolbászoló emberkék, de néhányan profin kitanulták, hogy a Geiger-számláló őrült zakatolása közben miként lehet rábukkanni kivételes leletekre. Olyan új dolgokat, titkos technológiákat szedtek össze a radioaktív szütyőbe, hogy a gazdaság és a tudomány megbecsült tagjai tíz gumikesztyűbe bujtatott ujjukat megnyalták utána, és örömmel csengették érte a kemény valutát. Ezek a szinte láthatatlan beszerzők, a stalkerek, lesznek a játék központi figurái, a becses játékos billentyűzete is egy ilyet drótoz be az élvezet hálójába.



A főszereplő, egy 'zöldfülű' /ebben a környezetben tutira bezöldül ;-)/ srác épp szárnyait próbálgatja, lassan ereszt csírát benne a tudás, de látja, mi folyik itt. A Zóna 'terjeszkedik', a zombivá aszalódott emberek és az állati kreatúrák egyre szélesebbre terpesztik határait, mintha belülről irányítaná 'Valami'. Szabvány eljárás ilyenkor, hogy a legkisebb legényke próbáljon szerencsét, így jut nekünk ez a hálás szerep, hogy az emberiség tudásának tárházát egy újabb szörnyűség halott tetemének lefotografálásával bővítsük... A Zóna, amelynek felderítése és megismerése egy nonlineáris sztori keretén belül került kijelölésre, durván 20 km2-es terület, lebontva 1*1 km-es /nem kispályáznak ;-)/, egymáshoz folytatólagosan kapcsolódó pályákra. Prypjat, a mai szellemváros – egykor 50000 ember otthona – lesz a stalkerek törzshelye, de a chernobili atomerőmű közvetlen közelébe is elmerészkedhetünk, megcsodálhatjuk az első kitörés után rozsdahalálra ítélt katasztrófaelhárító járművek népes temetőjét. Forró nap, kiégett föld, roncsok, elhagyott épületek, és különféle anomáliák kedvenc lelőhelye ez. Utóbbiakra csontok, fura vibrálás a levegőben, vagy



© 2002 GSC Game World

egyszerűen a nagy üresség, jobb esetben robot pajtás, olcsójánosoknak detektor figyelmeztet, mármint hogy itt jó stuffok vannak, de közel a temető. Ezeket a nem evilági dolgokat bohém figurákkal, különféle mutációkon átesett állatok bizarr kreációival kell megosztanunk. Külön figyelmet érdekel a vegetáció humán, vagy egykor humanoid státuszra visszavezethető NPC-inek népes tábora. Aki helyben nem esz meg, az biztosan megrögzött kereskedő, és a testén kívül szinte mindent áruba bocsát. A katonaság és a tudós társaságok zsoldosai mellett meglephet még minket néhány a senki földjén tapasztalt jelenség, mint a telepátia vagy a telekinézis, sőt néhány méretes bestia még az akaratát is ránk kényszerítheti. A harciasabbakat a 30-as arzenál bajonettől gránátvetőig terjedő kínálat gyüri le a földre.

A szerkóban 40 kilóig vagyunk hitelesítve, Deus Ex-es hátipakkunkban tehát a szelektálás büntető szelei fújdogálnak majdan.
A fejlesztők egyetlen szerencséje, hogy a méretre és számra korlátozottan igénybe vehető harci szerszámok hangtompítóval, lézeres célmegvilágítóval és egyéb hasznos kiegészítővel tuningolhatók, mellékesen lőszerben is zabálnak robbanó, sörét és páncéltörő fajtákat. A különlegesen megszerkesztett AI virtuális érzelmekkel, látással és hallással felvértezve karcolhatja össze gravitációs pajzsunkat, és igyekszik gyorsan megtanulni, hogy a védőruhába bujtatott testünk mely részén üthet halálos sebet, a különféle fajok 'csoportszellembe' ágyazott támadásairól nem is beszélve…
Az oxigénmaszk és a nélkülözhetetlen detektorok /elemző, életforma, anomália, stb./ mellett autodiagnosztikus gyógymasina cipelése kötelező, mint ahogy a fellelt értékek sem a zsebünkbe vándorolnak, hanem sugárbiztos kaniszter óvja tőlük hab testünk értékeit. Rengeteg kívánatos jármű: helikopter, buldózer, óriás-teherautók volánja néz farkasszemet velünk csábítóan a képekről, de be kell érnünk egyelőre a 'leszlnek vezethető gépek' ígérettel. Ám a legjobbat a végére hagytam, ugyanis a S.T.A.L.K.E.R. maga lesz a 'Való Világ', egyrészt ugye a lé a tét, másrészt a dinamikus – a rendszer egészét figyelő – algoritmusok miatt. A szörnyek generálása és viselkedése nem lebetonozott, függ a helyszíntől, az épp aktuálisan zajló eseményektől, a lezajlott interakcióktól, kivel s miről dumáltunk, hogy mennyire ellenségesen viszonyulunk a környezethez /és természetesen a véletlentől/, szóval orosztudásom legjavát összegyűjtve csak annyit mondhatok: 'eta ocseny harasо'.
A házon belül fejlesztgetett X-Ray engine alá a textúrákat egyenesen a csernobili helyszínről gyűjtötték be, olyan rozsdafoltokat és fotórealisztikus látványt produkálva, hogy az ember önkéntelenül is vegyvédelmi ruha után turkál a képeket látva. A virulens, szinte azonosíthatatlan életformák és a humán szereplők csontvázalapú animációját rengeteg motion capture tanulmány teszi egyenletesé és hitelessé. A színes dinamikus fényekből akár frame per 50 is lehet. Kis kétkedéssel a képenként 100000 poligon és a 60-as fps-t produkáló közepes konfig ígéretét is elhiszem, csak kérdés: mi a 'közepes'?!
Egyébként a stuff minimál- étvágya: PII-450, 128 MB RAM és GeF2MX, de a T&L-re optimalizált külső, metálos csillogása valószínűleg a PIII-1000, 256 MB RAM és GeF3 kombináción ölt majd igazi formát. Értelmes ötletnek tűnik, hogy az SSE és a 3Dnow! utasításkészletet komolyan kihasználják, akárcsak a kívülről Lightwave vagy 3DSMax segítségével szabadon szerkeszthető modellek.
A fizikális felkészültség még tucatnyi képernyőn ugráló büdösbogár esetén is hajszálpontos ütközésdetektort, az elpusztításukhoz precíz ballisztikát, a vízbe fojtáshoz a folyadékok tökéletes kezelését vetíti elő. Hangzás terén jó minőségű 3D-s hangokkal kedveskednek, gyakorlatilag a high-tech csúcsát vették célba minden téren.
Egymás szétkaszabolásában megzakkant multiplayer vitézek számára az RPG két dolgot jelenthet, vagy ruszki rakétavetőt, vagy alapból single-re állított módozatot /System Shock2, Deus Ex/, ám tessék megkapaszkodni, lesz többjátékos lehetőség, sőt: Deathmatch, CTF, Team Match, Cooperative play és számos vadiúj orosz módszer, mint a Hunt – pénzért ölni. Elmondtam mindent, szerintem ránézésre díjnyertes anyag, persze csak akkor, ha nem csúszkál 1-2 évet a fejlesztés, és sikerül minden ígéretet betartani.

Tika

CHERNOBILI KATASZTRÓFA

Az urán-grafit-víz, vagy hivatalosan nagyteljesítményű vízforraló csatornarendszerű erőműtípust /RBMK/ a 70-es években állították szolgálatba a Szovjetunióban. Ukrajna, Chernobil, 1986. április 26., épp egy ilyen reaktor automata rendszereinek kiiktatása és az erőműtípus szerkezeti hibáinak kiprovokálása okozott katasztrófát. 'A grafittűz 10 napon át égett, ezután sikerült bórozott homokkal és ólommal elfojtani. A bór célja a neutronok elnyelése, az ólom pedig megolvadva a levegőt zárja el a reaktortól. Ezalatt 4 EBq (4·1018 Bq) aktivitás szabadult ki a légkörbe, ami 400-szorosa volt a hirosimai atombomba által a levegőbe juttatott radioaktivitásnak, és megközelítette egy nagy hidrogénbomba kísérleti robbantásakor a légkörbe kerülő aktivitás nagyságát.'
(forrás: http://www.atomenergia.hu)

AVSP2: PRIMAL HUNT

Azt hiszem, bátran kijelenthetjük: a Monolith révbe ért, a NOLF és az AvP-sorozat meghozta számukra a megérdemelt sikert.
A cég jelenleg Miss Archer újabb kalandjain dolgozik, ám mivel a rajongókat addig is etetni kell, megbízták az ex-Monolithos fiúkból álló Third Law Interactive gárdáját (akik a KISS: Psycho Circus című FPS révén maguk is jó hírnévnek örvendenek), hogy készítsenek el egy kiegészítő CD-t.

A Primal Hunt nem önállóan játszható verzió, tehát telepítése csak akkor indul el, ha talál magának egy AvP2-t, verziószámtól függetlenül, ám mindenféle módosításoktól (!) mentesen. Ezután feltelepíti magát egy önálló könyvtárba, így az eredeti játék is játszható marad – ez azt is jelenti, hogy semmiféle átjárás nincs a kettő között, tehát az új fegyverek nem épülnek be az eredeti játékba, és sajnos régi profiljainkat sem tudjuk használni, újat kell gyártanunk.

A 3LI kapva kapott a rajongói fórumok azon bejegyzésein, melyek az AvP2 szemrevaló zsoldosát, Dunját ajnározták. Női hős, fél siker – Archer szuperügynök mellé itt a szuperzsoldos, Dunyhácska, akinek még izmos hátát és merészen kivillanó mellbimbóját is megcsodálhatjuk a nyitómozi frivol tusolós jelenetében.

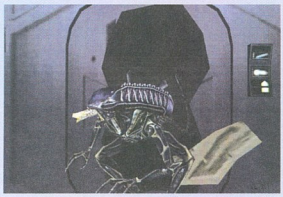
A jó fél évezredet átölelő sztori egy legendás Tárgy körül zajlik, mely képes távol tartani az Idegeneket. Részleteiben nem mesélem el, mivel sok fordulatot tartalmaz, érdemes végigjátszani. Mint az AvP sorozatban eddig is, most is ajánlott a háromszor három küldetést sorban végrehajtani, mivel eléggé egymásra épülnek. A játék maga egyébként sajnos elég rövid, egyetlen hosszú nap alatt végigjátszható. (Persze ez főleg a könnyű fokozatra igaz, a legnehezebb szinten rendesen meg fogunk izzadni.) Vágjunk bele!

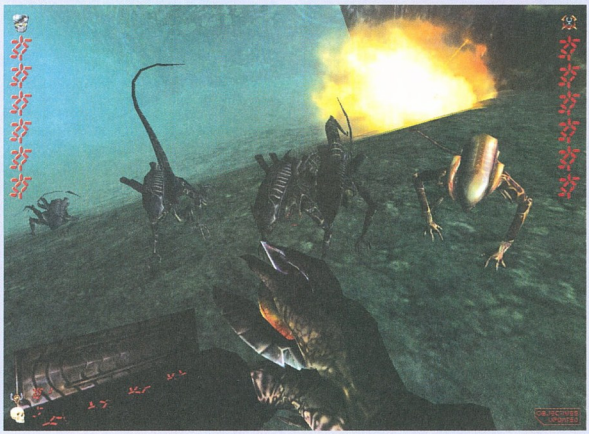
I. Corporate, azaz a Társaság zsoldosa
Két új fegyverünk van: a dupla pisztoly, mely a tojások ellen kitűnő, a lassú újratárazás miatt azonban Idegenvadászatra nem ajánlott, erre legjobb a lángszóró és a „Smartgun" (automatikusan befogja az ellenséget!). Az Alien-sorozat második részéből ismerős automata géppuska egy jópofa szerkezet, alapból a T gomb megnyomásával szedhető fel, majd rakható le és aktiválható is egyben.

1. Zeta Site (Zéta terület)
Feladat: Hatolj be a Zéta területre, és keresd meg a Tárgyat.
Dunja küldetése elég rázósnak ígérkezik, hiszen a feladaton már egy egész szintetikus különítmény „elvérzett". Két martalóccal indulunk a mélybe. Az irány elég egyértelmű, nincs másik út, úgyhogy előre, lesz Idegen bőven, a két srác a lángszóróval jól dolgozik, csak vigyázzunk, nehogy minket süssenek meg! Amint beértünk a vezérlőteremben, szemben a falon találjuk a lift indítókarját, húzzuk meg, majd irány a föld gyomra. Odalenn szert tehetünk egy automata géppuskára, pár fegyverre, lőszerre – és egy halom ellenségre. Fölösleges velük küzdeni, a két kolléga majd feltartja őket, mi induljunk balra, a földbe vájt folyosón végig, míg kiadós öldöklés után el nem jutunk a nagyterembe, ahol megpillantjuk a Tárgyat. Az Idegenek nem jönnek utánunk, nincs veszély. Bal kéz felől van egy elég nehezen észrevehető lejárat, amin elindulva eljutunk a szerkezet kezelőszervéhez. Ezt aktiválva Dunja elhelyezi a kütyüt, mely kikapcsolja az erőteret, némi mellékhatással…
A mozi és a robbanás után vigyázzunk, odalent elég sok ellenség hemzseg, nehogy leessünk! Egy nagyobb ródarabra felugorhatunk, innen a leszakadt pilléren át balra bejuthatunk a Ragadozók hajójának belsejébe, majd megint csak egyértelmű a pálya, mindig előre. A vezérlőben jobbra található a lift, sűrű akciókra kell felkészülnünk.

2. Artifact (A Tárgy)
Feladat: Juss el a kivonási zónába.
A felszínen vagyunk. Rögtön forduljunk jobbra, megismerkedhetünk az LV-1201 bájos faunájának egyik prominens képviselőjével, egy sziklának álcázott, de elég sebezhető (állítólag) gyíkfélével. Aztán megint előre, amerre lehet, a szakadékhoz elérve forduljunk balra, újabb ösvénytan, egy roppant idegesítő, hegyes fogsorú földigilisztaféleség kapkod utánunk, majd jönnek az Idegenek is. Ezután tényleg nem lehet eltévedni, a kis barlang (melyben találunk némi eztazt) végén, újra kijutva a szabadba egy keskeny „sziklaösvényen" kell végigszambázznunk, figyeljük a mozgásérzékelőt, lesz dolgunk bőven. Amint eljutunk az újabb barlangig, az összes eddigi ellen egyszerre borul a nyakunkba, kukacok, gyíkfélék, Idegenek, őrület. Nem könnyű feladat, de ettől szép a dolog… Amint elérjük az APC-t, vége is a pályának.

3. Severance (Leválasztás)
Feladat: Juss el a C jelű tárolóhelységbe, és vedd magadhoz a Tárgyat.
Szedjünk össze mindent a szobában, majd irány a folyosó, jobbra, aztán rögtön hátraarc, gyilkolni. Visszafordulva menjünk balra, a folyosó végéig, bejutunk egy helységbe, némi harc, gyűjtögetés (hátul, a ládák mögött is találunk lőszert), majd a sárga létra mellett egyenesen menve bejutunk a C raktárba, ahol Dunyhácska meglátja élete első Ragadozóját – mily meghitt pillanat…





Fejlesztő:
Third Law Interactive
Kiadó: Vivendi

Megjelenés:
2002-Augusztus-15

Kategória: FPS

Honlap: http://www.vugames.com/

Feladat: Juss el a raktérbe, és segíts az POD 5 kiürítésében.
A mozi után irány visszafelé, majd fel a sárga létrán, és hátul a piroson, koppanóig. Nyomjuk meg a kezelőpanel gombját, és tovább, míg balra be nem tudunk másznі egy újabb folyosóra. Irány bal, előre, balra, jobbra, le, balra… (Másfelé úgyse tudunk menni.) A teremből balra az ajtón kijutunk a lépcsőházba, menjünk lefelé, találunk előbb egy zárt, majd egy nyitott ajtót, pár kellemetlen ellenféllel. Ha kifekütek, menjünk be – egy kellemes kis raktárban vagyunk, jobbra indulva találunk egy automata löveget, vágjuk zsebre. Az alsó polcok alá bekucorodva kellemesen levadászhatjuk az ellent; ha tiszta a terep, menjünk le a létrán egy szintet, itt is lesz egy löveg, meg egy rakás Idegen. Középen ott a lift, aki akarja, a kezelőpanel mellé lerakhatja az egyik géppuskát, mert a szállítószerkezet elég lassan érkezik meg, de közben befut egy igazán gyilkos különítmény. Ha minden baba, szálljunk be a felvonóba, ne aggódjunk, automatikusan elindul, de elég lassú a jószág. Újabb mozi indul, szívszerelmünket be kell várnunk, nem lesz fáklyás felvonulás…

Feladat: Tartsd a rakteret, míg Dimitrij megérkezik.
Hátul egy igen pofás löveg vár ránk, vigyázunk, amint elfoglaljuk, megindul az őrület! A hátunk mögé előbb érdemes felállítani egy automata géppuskát, hogy fedezzen minket, aztán jöhet a menet… Épp annyi lőszer van, amennyi a kb. félezer Idegen lemészárlásához kell, ne pazaroljunk, rövid, pontos, de nagyon gyors lövésekkel kell operálnunk. Kemény meccs, ínyenceknek…

II. Predator, azaz a Ragadozó
A Ragadozó küldetése tulajdonképpen fáklyásmenet. Kapott ugyanis egy csuklóra rögzített energiafegyvert (ilyet láthattunk a Predator 2-ben), ami tökéletes fegyver, ráadásul igen kevés energiát fogyaszt. Ha mégis fogytán lenne a nafta, a T gomb megnyomásával újratölthetjük a készletet, és mivel a G billentyűvel egy jó adag energia árán meggyógyíthatjuk magunkat, gyakorlatilag végigszambázhatjuk mindhárom etapot. Akkor van csak baj, ha elfogy az energia, és nincs idő újratöltenünk, ilyenkor legjobb fegyver a dárdánk (Combistick, 2). Ha elült a zaj, T-G-T, és mehetünk tovább… Érdemes a különféle „szemüvegek" váltógombját elérhető helyre tenni (Previous Vision Mode, alapban B), ugyanis az infranézet kitűnő az Idegenekkel szembeni harcban (minden piros, a dögök neonkék színben pompáznak), az emberek ellen pedig a hőképnézetet használhatjuk jól, épp mint a filmben…

1. Legend (Legenda)
Feladat: Vadássz.
Semmi cécó, megyünk előre, és hamarosan újabb LV-1201 őslakosokkal futunk össze, ezúttal Serious Sam-féle bikák képében. Nemsokára rábukkanunk az első Idegenre.

Feladat: Kövesd az Idegen zsákmányt, hogy felfedezd a Kaptár helyét. Az extra ugrással feljebb tornázva magunkat hamarosan kijutunk egy barátságtalan tó partjára. A benne álló fák ágain kell átugrálnunk, természetesen ismét Rugóláb Seriff módszerével. Jobbra menjünk, az itt lévő fa felső ágáról átrepülhetünk a mellette álló alsó ágára, majd onnan ki a túlpartra. Itt már harapós kukacok is keserítik az életünket, és egyre több az Idegen.

A pálya elég egyértelmű, a kis kőhidakon mindig csak előre és lefele, míg jobbra meg nem pillantjuk a Kaptár bejáratát.

Feladat: Kövesd az Idegent a Kaptár belsejébe.
Sétáljunk be, és le is tudtuk az első pályát.

Feladat: Vadászd le az Idegeneket.
Menjünk előre (kissé megtévesztő, de a falnak látszó lyukacsos szövedéken simán át lehet hatolni), hamarosan eljutunk egy kis hídig, jobbra és balra van egy-egy kivilágított valami, jókora nyomógombbal a tetején, melyeket megnyomva kinyílik az ajtó, és kiadós harc árán odabent megpillanthatjuk a legendás Tárgyat.

Feladat: Aktiváld a Tárgyat.
A szemben lévő jókora csőtorkolatba kell bemásznunk, ahol az erős védelem leküzdése után a három sárga szabályzórúd betolása és a felső kar meghúzása után kialakul az erőtér, és a Tárgy kifejti áldásos hatását.

2. Stasis (Erőtér)
Feladat: Hatolj le mélyen a romok gyomrába, hogy levadászd az Idegen Királynőt.
Irány a lift, gombnyomás, lövöldözés, majd előre koppanóig (a végén kissé balra). Egy hatalmas robbanás után az erőtér megszűnik, az Idegenek betörnek a területre, így kissé átalakul a napirend.

Feladat: Térj vissza a Tárgy csarnokába, és védd meg a bázist.
Vissza tehát, fel a lifttel, majd körbe, és be a nagy bejáraton, míg elérjük a berobbantott csövet. Be kell bújnunk a résen, és szép elegánsan lepotyogni (a „nagyonzöld" nézettel jól láthatjuk, hova kell esni, hogy ne sebesüljünk meg).

Feladat: Találd meg a keltetőt, és kapcsold vissza az erőteret.
Irány előre, hamarosan eljutunk a keltetőhöz. Szép óvatosan haladjunk előre, és idejekorán robbantsuk szét a tojásokat, mielőtt kikelnének, egyszerűbb dolgunk lesz (erre jó a pisztolyunk [3]). Három terminált kell megtalálnunk, az első mindjárt szemben lesz, az oszlopot megkerülve, ezután felmenve balra ott a második. Szemben vele menjünk fel, balra hátul, a rácson át, majd egy nagy kunkor után tovább felfelé, majd a kis folyosó végén le, és be a szemben lévő ajtón. Itt a harmadik terminál, sajnos romokban. Balra lyukas a padló, innen levadászhatjuk a tojásokat, majd leesve a generátor paneljának védőajtaját felnyitva nekiállhatunk a hekkelésnek. (Ha a kis sárga jel megjelenik, H megnyom, majd a tűz gomb folya-

matos nyomva tartása mellett elindul az akció.) A műtét sikerül, csak Ragadozó kolléga lesz az erőtér foglya, csekély ötszáz évre – és még valaki…

Amint magunkhoz tértünk, balra ott a földön a sisakunk, vegyük fel, majd induljunk el arra. Hamarosan kijutunk a terem fölé, ahol még látjuk, amint Dunjuska elringatózik a Tárggyal a hóna alatt. -

Feladat: Kövesd az embert, aki ellopta a Tárgyat.
Három Idegent kell lenyomnunk, majd balra szép finoman lepotyogva elindulhatunk a zsoldosleányzó nyomába. Az út már ismerős, az első probléma a vezérlőben, a liftnél lesz, ami nem működik, de jobbra hátul felugorhatunk a számítógép tetejére, innen további két ugrással bepottyanunk egy tojásrakás közepébe, úgyhogy jó reflexeket és megfelelő fegyvert előkészíteni! A jobbra lévő hármas üvegfal hozzánk közelebbi tábláját szétverve vagy lőve pár ugrással lejuthatunk az alsó terembe, fel a lépcsőn, hátul némi sziklára ugrálás következik, majd lepotyogás, és már ott is vagyunk az ismerős folyosón.

3. Honor And Death (Becsület és halál)
Feladat: a.) Találd meg a tárgyat. b.) Keress egy interfész panelt, hogy a töltéskisugárzót az emberi technológiához illeszd.
Ne rohanjunk ki, mert szemben velünk automata lövegek állnak lesben! Ezekre nagyon jó a plazmafegyver (5), egy lövéssel elintézhetjük őket. Ezután induljunk balra, majd előre. Hamarosan eljutunk egy kis előtérbe, ahol jobbra egy jókora ajtó mellett ott kelleti magát egy vezérlőpanel, amelyen átállíthatjuk a hekkelőkütyüt.

Új feladat: Törj be a POD rendszerébe, hogy megtudd, hol tartják a Tárgyat.
Menjünk le a létrán. A víztisztítóban vagyunk, két szintetikus eliminálása után (szintén plazma a megfelelő fegyver ellenük) menjünk le – lesz egy pár ideges Idegen. A létra utáni kis lejtős lejáró alá kell becsúnyáskodnunk, majd végig a folyosón, és kiugrani. Vigyázzunk, balra automata fegyver van, úgyhogy jobbra menjünk, fel a létrán, koppanóig, majd ki. A jókora vezérlőterem megtisztítása után a középen lévő nagygép paneljára kell rácsatlakoznunk, és máris megtudjuk a keresett információt.

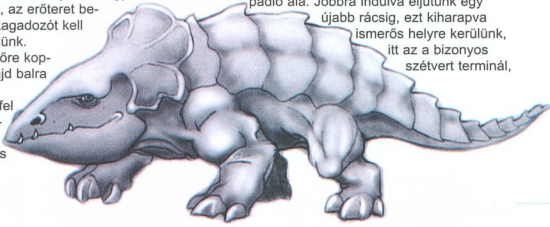
Új feladat: Találd meg a C jelű tárolóhelységet, és szerezd vissza a tárgyat
Menjünk ki a nagygéppel szemben, egy liftbe jutunk, ami nem működik. A Ragadozó küldetésének legaljasabb feladata következik. Ugorjunk ki a fülke tetejére, majd még eggyel feljebb. Ha szembefordulunk a nagy semmivel, balra indulva át kell ugrálnunk a falból kiálló akármiken. Ez három termetes ugrást jelent, a legnehezebb a második és harmadik közötti, kábelcsatornával „díszített" elég szép távolság leküzdése. (Érdemes itt is a „jajjdezöld" nézetre kapcsolni.) Ha ez sikerült, már csak fel kell ugrani a három elemből álló kis összekötőre, majd egy utolsó nagy lendülettel fenn is vagyunk a folyosón. Menjünk be a 14A jelű zsilipkapun, és szemben ott vigyorog ránk a „Storage Area C", csak meg kell babrálnunk a kezelőpanelt. Odabent nagy hirig zajlik, várjuk meg, míg elül a csatazaj, aztán varrjuk el a szálakat, és irány a szemben lévő ajtó, újabb hekkelés, és már meg is kaparinthatjuk a cuccost.

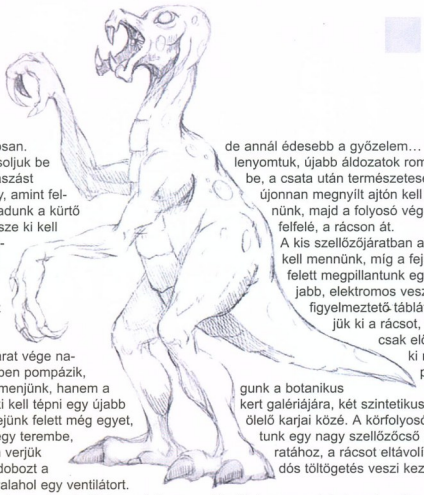
Új feladat: Visszaszerezted a Tárgyat. Találj egy kommunikációs helységet, ahonnan üzenetet küldhetsz egy közeli Ragadozó hajónak.
Ezúttal a jobbra hátul lévő ajtón kell bemennünk, bal, jobb, bal, itt találunk egy szerencsére működő liftet, majd odafent jobbra kijutunk egy kettéágazó folyosóra. A bal oldali

ág végén ott az ajtónk „Communications" felirattal, séta be, hátra lehet dőlni, ez is megvolt – jön a meglepetés…

III. Predalien, azaz Ragadegen :)
Bocsánat a címben szereplő ostoba szóviccért, nem tudtam megállni… Ez a rusnyaság már az AvP első részében is szerepelt – a két gyilkos faj keresztezéséből született nem kevésbé gyilkos lény. Egyetlen új eszközt kapott, egy látványos fejharapást. Küldetéssorozata szerintem a legunalmasabb a három közül, eszméletlen sok (főleg falon való) mászkálással, de ízlések és pofonok… A fórumok tanúsága szerint ez okozta a legtöbb fejtörést mindenkinek, ezért lényegesen hosszabbra sikerült ez a leírásom, mivel megpróbálok részletes itinert adni, bár ez nem lesz egyszerű dolog…

1. New Hosts (Új gazdák)
Feladat: Találj egy magányos Ragadozót, amelynek arcára rátapadhatsz.
Süldő Facehugger formában kezdjük tehát a küldetést. Ezen a pályán tudom, hogy sokan elvéreztek, mivel elég aljas. Természetesen az, aki sorban nyomta végig a küldetéseket, már sejtheti, hogy előző főhősünket, az erőteret bekapcsoló Ragadozót kell megkeresnünk. Menjünk előre koppanóig, majd balra fordulva másszunk fel a csatornába (legyen a falmászás gomb kézre állól), elérünk egy rácshoz, melyet kiharapva (tűz gomb) bejuthatunk egy terembe. Az ott lévő ellent a kollégák legyűrik, az ajtó mellett találunk egy újabb harapni való rácsot, innen egy újabb csatornán át kirombolunk a hajó központi termének álmennyezetére. Menjünk egyenesen, míg elérünk egy kis „ablakig". Szembe velünk van egy villódzó rész, oda kell eljutni. Figyeljük meg az örök mozgását, amikor épp üres a terem, bekapcsolva a falmászást, jobb oldalon, a plafon alatt eljuthatunk arra a bizonyos helyre, ami egy újabb álmennyezetet jelent. Odabent egy őr van egy oszlop előtt, mely mögött vezetékcsatornák vannak a falnál, ezek jobb oldalán, egy lyukon tudunk majd kijutni innen. Megint csak az őrjáratozás „mintáját" kell megfigyelni, lesz egy rövid idő, amikor senki nincs a teremben, ekkor jobbra rohanva le tudunk potyogni, és vissza, gyorsan be az említett lyukon, majd ki a másik oldalon. Induljunk előre. Hamarosan a szomszéd helységben némi csata veszi kezdetét, amíg a Ragadozók a kollégákkal harcolnak, a berobbant üvegtáblák helyén átrohanhatunk, hátul, balra fel, majd ezen terem végében essünk le, és balra bejuthatunk a padló alá. Jobbra indulva eljutunk egy újabb rácsig, ezt kiharapva ismerős helyre kerülünk, itt az a bizonyos szétvert terminál,





bal oldalán a hiányzó padlóelem, ugorjunk le, és vége is a pályának.

2. Body Bags (Hullazsákok)
Feladat: Kifejlődésedhez enned kell. Találj egy félreeső helyet, ahol sok kaja van.
Sürűn nyomogassuk a tűzgombot, míg kirágjuk magunkat a balsorsú Ragadozó mellkasából. A mozi után irány a folyosó, a végében balra fordulva, a fal jobb oldalán ott egy kiharapható rács. Jobbra indulva újabb rácshoz jutunk, melyen bár nem tudunk kitörni, némi fogcsattogtatás árán az ör észrevesz minket, és kirombol a teremből – lenyomva őt bejuthatunk az immár nyitott ajtón korábbi őrhelyére. A két tábla között pottyanjunk le, el a kis akna végébe. Itt ismét észrevesznek minket, pánik, ajtónyitás – menjünk vissza, ugorjunk ki az aknából, intézzük el az embereket, majd be a frissen megnyitott terembe.
Az asztal mögötti rácsot kiharapva bejutunk a szellőzőcsatornába, bal koppanóig, majd jobb, újabb rács, és át a terem fölött végig a mennyezet alá. Jobbra indulva menjünk, míg le nem esünk, némi harc után jobbra, be egy kis étkezőbe, ezen átjutva forduljunk megint jobbra, a folyosó végében balra, a pirosan bevilágított rácsba haraphatunk egy jóízűt.
Cselezzük ki a gőzöket, majd jobbra újabb rács, bejutunk a férfi zuhanyzóba. Hátul két fickó beszélget, vigyázzunk, ne menjünk arra! A lépcsőn felérve inkább rögtön forduljunk balra, ahol az első vécéfülkében megpillantunk egy áldozatot, akit azonnal elcipel egyik kollégánk. Menünk utána, amerre lehet, kijutva balra újabb harapás után leebánt, csak óvatosan.
Javaslom, kapcsoljuk be az állandó falmászást (alapban: G), így, amint felugrunk, megtapadunk a kürtő falán. Előbb persze ki kell karmolnunk a rácsot, majd jöhet az ugrás, amint benn vagyunk, másszunk be az oldalágon. Két irányba mehetünk. Az egyik járat vége narancssznű fényben pompázik, először ne erre menjünk, hanem a másik ágba, itt ki kell tépni egy újabb rácsot, majd a fejünk felett még egyet, így eljuthatunk egy terembe, amelynek végén verjük szét a kapcsolódobozt a falon, ez leállít valahol egy ventilátort.
Menjünk vissza, és most mehetünk a másik járatba, vigyázva, nehogy visszapottyanjunk a gőzbe. Addig kell kúszni, míg meglátunk egy „CAUTION | ELECTRICAL HAZARD" táblával jelölt rácsot, ezt kikapva odabent szétverhetjük a botanikus kertet védő automata lövegeket, lényegesen megkönnyítve a dolgunkat. Induljunk visszafelé, nemsokára felfelé is vezet út, másszunk fel, innen lepottyanhatunk a zöldövezetbe. Hátul, a terem sarkában, a narancsszínű csövet követve, némi rácsszétveréssel átjuthatunk a szivattyúterembe, ahol az öröket leküzdve, az ajtó felett ott az a ventilátor, amelyet leállítottunk, bár még hajtja a lendület, de ügyesen át lehet hámozni magunkat rajta. Forduljunk balra, az első rácsot széthajtva le-

sünk egy folyosóra. Várjuk meg, míg társaink elintézik az embereket, aztán végig a folyosón egyenesen, a gőzökön át, balra fordulva bejutunk a hullaházba. Igazi éléskamra, jó étvágyat!

3. Freefall (Szabadesés)
Feladat: Menekülj.
Nyírjuk ki a szegény főszert, majd jöhet az aljas rész. A középen látható berendezés feletti szellőzőkürtőbe kell feljutnunk, a gőz pottyanhatunk egy folyosóra, de vigyázat, automata géppuska áll lesben, úgyhogy rohanjunk rögtön be az ajtón!

Feladat: Találd meg a Tárgyat, és vidd vissza a Kaptárba.
A szemben lévő ajtó hamarosan kinyílik egy szintetikus áldozat jóvoltából, forduljunk jobbra, így eljuthatunk egy helyes kis télikertbe, odafönt egy elég komoly tűzerővel felszerelt szinti flangál, nem könnyű préda, de annál édesebb a győzelem… Ha lenyomtuk, újabb áldozatok rombolnak be, a csata után természetesen az újonnan megnyílt ajtón kell kimennünk, majd a folyosó végében felfelé, a rácson át.
A kis szellőzőjáratban addig kell mennünk, míg a fejünk felett megpillantunk egy újabb, elektromos veszélyre figyelmeztető táblát. Tépjük ki a rácsot, aztán csak előre, míg ki nem potyogunk a botanikus kert galériájára, két szintetikus őr ölelő karjai közé. A körfolyosón eljutunk egy nagy szellőzőcső bejáratához, a rácsot eltávolítva kiadós töltögetés veszi kezdetét.

Menjünk, amerre lehet, a piros fény felé, beesünk egy automata löveg elé, gyorsan kapjuk le a falról, a zsoldos fejével együtt. Az út egyértelmű, végig a folyosón, óvatosan, mert lesz jobboldalt egy automata géppuska is. A végén kijutunk egy kis előtérbe, föntről, a galériáról egy szintetikus ellen vadászik ránk. Őt úgy legkönnyebb ártalmatlanítani, ha a terembe vezető folyosó elején, jobbra felmászunk a kis összekötő csatornába, ezen átsétálva az ör feje fölé kerülhetünk. Szedjük szét a komát, majd ugyanezzel a lendülettel a falon található kapcsolótáblát is, mely kinyitja az alattunk lévő ajtót. Kövessük a folyosót, bejutunk egy laborba, az ellenállást leverve a bal hátsó, CL 15 jelű ajtó alatti panelt leverve az első ajtók alatti járat szabaddá válik, ugorjunk be. Leguggolva cselezzük ki a gőzöket, menjünk előre, majd jobbra, a táv kétharmadánál felfelé szabad az út, amint kiérünk, indul a mozi.

Feladat: Felejtsd el a Tárgyat, és menekülj a POD 5-ből, mielőtt összeől.
Nem meglepő módon ismét a gőzök felé kell indulnunk, jobbra. A vízszintes gőzkitörés után sérült a plafon rácsa, szaggassuk szét, a piros lámpákat követve feljebb juthatunk egy szintet, pár szintetikus fegyvere elé.
Csattogjunk körbe, míg kijutunk egy folyosóra, jobbra indulva komoly tűzerő fogad, szintik, automata lövegek, megejtő kis meccs. Balra fogunk találni egy vezérlőhelységet, melynek falán egy „SECURITY ARRAY ACCESS" tábla fölötti panelt kell szétbarmolni. Nyomás vissza, de nagyon vigyázva, mert két „birodalmi lépegető" (exosuit rulz!) sétál be a most kinyitott ajtón, erős piromán hajlamokkal. Odabent persze megint falra kell másznunk. A két ajtó közti oszlop rejti a kijáratot, ám most ott elég ártalmas delejek zizegnek…

Feladat: Kapcsold ki az áramot, és menekülj
Be kell sétálnunk a felső szintre, ahol egy újabb szintetikus lény fogad, kétoldalt pedig egy-egy automata fegyver. Ha mindet eliminálnátuk, szemben találjuk a biztonsági elektromos hálózat vezérlőjét, a bal oldali terminálokat kell izomból kitépni a helyükből. Ha a játék nyugtázta a sikeres feladat-végrehajtást, mehetünk vissza, az oszlop tetején ott a rács, tépjük le, másszunk be, majd tovább felfelé, és lehet hátradolni, pihenni, mozizni. A látottak alapján folytatása következik…

}[redenc

THE THING

Bizonyára akadnak néhányan, akiknek mond ez a cím valamit: The Thing. De még többen lehetnek, akiknek arról ugrik be: A Valami. A jó pár éve levetített film megborzongatta az emberek lelki világát, ami nem véletlen, hisz végig feszültségek között nézhettük ezt az alkotást, nem tudva, ki is van az idegen dns által megfertőzve (aki nem látta, az sürgősen nézze meg). Évek múltán azt hihettük, feledésbe merült a téma, ám szerencsére egy talán elrontott második rész helyett a játékipart célozták meg a készítők.

Izgalommal telve indítottam új játékot, hogy sikerült-e azt a hátborzongató hangulatot átültetni a vászonról a képernyőre. Az a véleményem, hogy igen. De a játék még ennél is többet nyújt. Alapesetben egy külső nézetes csapatirányítós játékkal van dolgunk. Ám mielőtt ez valakit is elijesztene, gyakorlatilag csak egy katonát irányítunk végig, a játék során hozzánk csapódott társainknak csak parancsokat osztogathatunk, illetve gyógyíthatjuk őket, és fegyverekkel láthatjuk el vagy éppen megfoszthatjuk őket. Minden cselekedetünk a csapattal szemben bizalommal illetve annak elvesztésével jár, ezzel még nagyobb hangulatot, vagyis egyfajta szabadságot adva a játékosnak. Emellett pedig ott van a játék (és a film) alaptémája, ki fertőződött meg? Ezt soha nem lehet tudni, mert embereink mindig máshol és máskor változnak át, de szerencsére van egy vérvizsgáló szerkezet, amivel bármikor megnézhetjük embereink „tisztaságát". Ha ez nem volna elég, akkor ott az izgalmas játékmenet, a négy lábon mászkáló fejek és más testrészek, illetve a nagyobb lények, akiket csak tűzzel lehet végleg elpusztítani. A játék során számos fegyvert és tárgyat tudunk használni, és csapatunkat úgy látjuk el fegyverrel, ahogy nekünk tetszik. Vigyázni kell azonban, mert társaink saját személyiséggel rendelkeznek, megrémülnek a lényektől, rosszul lesznek a hullák látványától (hánynak), és bizony olykor teljesen elveszítve eszüket elkezdenek összevissza lövöldözni. Szóval csak jót mondhatok a játékról, egyetlen nagyobb hibája, hogy rövid, és talán a vége felé kevesebb a titok, és több az ölés. Ettől függetlenül remek játék, kihagyni vétek.

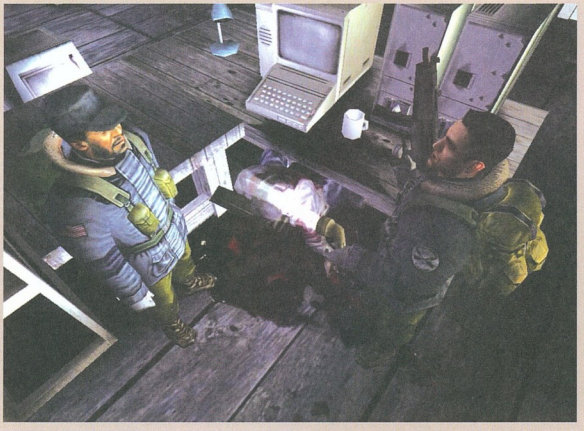
US Base

Ha megfordulunk, a hóban találunk négy jelzőfáklyát, lőszert és egy MP5-öst. Egyszerre kettő lehet nálunk minden fegyverből, de csak egyet használhatunk. Igaz, a jelzőfáklyából öt lehet nálunk egyszerre, de valójában nem sok használt fogjuk venni az egész játék folyamán. Arra azért ügyeljünk, hogy ne sokáig mászkáljuk kint a hidegben, mert egy idő után az életerőnk rovására megy (ha a kék csík elfogy). Menjünk be az épületbe, és ott balra be az ajtón a szobába, ahol kicsit felmelegedhetünk. Itt megtudhatjuk, csapatunk tagjai mihez értenek. A szemben lévő ajtó mellett találunk egy elromlott panelt a falon. Ezt vagy mi javítsuk meg, vagy kérjük meg a mechanikus fickót, hogy tegye meg. Ezt kétféleképpen érhetjük el: vagy a csapat menüben (Q) kiválasztjuk, és a GOTO paranccsal megadjuk, melyik kapcsolót javítsa meg, vagy pedig egyszerűen odamegyünk hozzá, és ha egy csavarkulcsos ikon lebeg fölötte, megnyomjuk a használ gombot (E). Miután az ajtó kinyílt, menjünk be, ekkor a számítógép felrobban, de ne izguljunk, a felcser úgyis meggyógyít. Vegyük fel a pisztolyt és a lőszereket. Mivel itt nincs más dolgunk, menjünk ki, és a folyosón egy robbanás megtisztítja az utat, így induljunk tovább. Menjünk a folyosó végéig, majd balra ki a falon lévő résen a hóra. Kövessük a jelzőfényeket egészen le a lyukba. Itt jobbra találunk egy leszakadt épületrészt, ahol az asztalon van egy magnó, amelyen érdekes felvétel hallható. Kint a polcon találunk még lőszert a pisztolyhoz, majd a jobb oldali járatba bemenve vegyük fel a poroltót (mire kellhet ez a déli sarkon?). Ezután nézzünk be a másik járatba, ahol találunk egy ufo-ra emlékeztető roncsot. Vegyük fel az asztalról a kulcsot, ami az ajtót nyitja fent a fal mellett (ahol kijöttünk a romok közül). Bejutva a gyengélkedőre javítassuk meg az elektromos szekrényen lévő panelt. Az ajtóhoz kell a kód, amit a számítógépben találunk meg (nem kell megjegyezni, automatikusan használja). A teremben találunk négy feljegyzést és egy adrenalin befecskendezőt (ezzel csökkenthetjük az embereink rémületét). Nyissuk ki az ajtót, a falon lévő tartóból vegyük magunkhoz az elsősegélycsomagokat. Javítsuk meg az ajtó melletti panelt, és a kis szobában a magnónál tudunk menteni. Menjünk ki az épületből, és balra kövessük a jelzőfényeket. A tető nélküli épületben találunk egy tetemet, majd induljunk tovább a másik jelzőfénysor mentén, és a helikopter roncsa melletti ládából vegyük fel a két C4-et. Irány vissza az épület, és az egyik C4-et a gyengélkedő elektromos szekrényére tegyük, míg a másikat a legelső terembe (ahol felrobbant a számítógép). Ezután nincs más dolgunk, minthogy visszamenjünk az evakuálási pontra, ahol a C4-et találtunk. Álljunk a négyszög közepére, de vegyük el a fegyvereket és lőszereket a társainktól, ha adtunk nekik, mivel ők úgysem lesznek ott a következő küldetésnél.

Nor-Outpost North

Jobbra induljunk el a jelzőfények mentén (szemben az elektromos kerítés). Elérve az épületet ne menjünk be (csak felmelegedni), hanem kövessük tovább a jelzőfényeket. Így eljutunk az épület másik részéhez, ahol a falnál van egy hulla. Lőszer, fegyver és elsősegélycsomag a jutalmunk. Most már bemehetünk az épületbe. Az elektromos szekrényen javítsuk meg az energiaellátó panelját, hogy kinyíljon az ajtó. Már most láthatunk egy-két villanást furcsa lényekről, de egyenlőre ne tartsunk tőlük. A teremben találkozunk Carterrel, aki igen rossz állapotban van, ezért adjunk neki egy elsősegélycsomagot (továbbiakban medkit), valamint fegyvert. Ekkor már eléggé bízik bennünk, hogy követ-sen minket. Javítassuk meg vele a labor paneljét az oszlopon, a mentési hely mellett. Így már működni

fog, a számítógéppel és a kameravezérlővel együtt. Használjuk is a kamerát, jobbra elforgatva közelítsünk rá a táblán lévő számra. Ez a kódja annak az ajtónak, amely ebben a teremben található. Ezután lőjünk bele azokba a hordókba, amelyeknél Carter



volt. A kis teremben találunk lőszert az MP5-öshöz, meg egy kézi lángszórót (ez a nagyobb lényeknél jól jöhet, mert csak tűzzel lehet végleg kinyírni őket). Ezután induljunk tovább a kódos ajtónál, ahol találkozunk Cruzzal. Adjunk neki fegyvert, majd a szoba végében javítassuk meg Carterrel az elektromos kerítés paneljét. Emlékszünk a pálya elejére? Eddig nem lehetett átmenni, mert áram alatt volt. Ugyanebben a térségben – a hóban, a sarokban – találunk egy hullát, ha átkutatjuk, egy kulccsal leszünk gazdagabbak. Induljunk tehát el a vissza a kerítéshez, ám útközben találkozunk az első kis Valamikkel. Az eddigi bezárt ajtót most a talált kulccsal ki tudjuk nyitni. Bent medkit és pisztolylőszer található. Ezután a kijáratnál lévő tüzet oltsuk el a poroltóval, és jobbra a kerítés résén menjünk át.

Nor-Outpost South

Induljunk el a jelzőfények mentén, és a kis épületben találunk egy mentési helyet, valamint egy poroltót. Követve az ajtóval szembeni jelzőfényeket egy másik kis épülethez jutunk, ahol a panelt javítassuk meg Carterrel. Bent eloltva a tüzet „lőszerhez", és a ládában egy másik lángszóróhoz jutunk. Ezután az előző kis épülettől balra lévő jelzőfényeket kövessük. Az ajtó paneljét ládák veszik körül, ezért lőjük szét őket, hogy hozzáférjünk (elég az alsókat szétlőni, így a felette lévő is széttörik). Az épületben találkozunk Pierce-szel, aki addig nem hajlandó hinni nekünk, amíg meg nem győződik róla, hogy nem vagyunk fertőzöttek. Ehhez a vértesztelőkre van szükség. Vegyük fel az asztalról a kulcsot, és most a kis épület mögötti jelzőfényeket kövessük. Itt az épületben eloltva a tüzet medkithez, míg a vele szemközti romoknál a ládán egy másikhoz jutunk. Az egyiknél a rossz panelt javítsuk meg, bent lőszert találunk. Annak az épületnek, amelynek többnyire nincs fala, nyissuk ki az ajtaját a kulccsal. A ládából vegyük ki a három vértesztelőt, majd menjünk vissza Pierce-hez. Ekkor elkezdődik a tesztelés, Blake saját magán kezdi, majd jönnek a többiek, és kiderül, ki is a fertőzött. Miután elintéztük őket (ne feledjük, hogy csak lángszóróval lehet végleg megölni őket), szedjük fel a fegyvereiket, és távozzunk az épületből.

Nor-Research

Miután elhagytuk Pierce-et, az őrtoronyban találkozunk Pace-szel. Vegyünk magunkhoz lőszert és gránátot, majd az őrtoronyból jobbra induljunk el a jelzőfények mentén. Javítsuk meg az ajtó paneljét, és menjünk be az épületbe. A pihenőszobában szemben a rossz panelt javítassuk meg Pace-szel, és vegyük fel a két gyújtógránátot a hordóról. Nyissuk ki az ajtót, és az ebédlőben találkozunk Williams-szel, aki addig nem bízik bennünk, amíg három nagyobb valamit el nem intézünk. Ezután az első be is töri az ajtót, és ne feledjük, hogy csak tűzzel lehet végleg elpusztítani! A sarokban a számítógép mellett lőjük szét a ládákat, és egy sokkolóhoz jutunk. A konyhában a hűtő mellett találunk egy rendes lángszórót, és az ajtó melletti tartóban pedig lőszert hozzá. A sütő mellett pedig egy vértesztelő van, nem messze a mentési helytől. Induljunk meg arra, ahol lény áttörte az ajtót. Ezután nemsoká a második, majd a harmadik lény is előkerül. Mindkettőt intézzük el, majd a sarokban lőjük szét a faládát, és a dobozból vegyük ki a shotgunt. Lőszert hozzá az ágyaknál a sarokban találunk. Térjünk vissza Williamshez, aki most már csatlakozik. Vissza a pihenőbe, ahol most már nyitva van a rádiósszoba ajtaja. Javítassuk meg a panelt, szedjük össze a cuccokat, majd használjuk a rádiót, ekkor csomó lény támad ránk. Vissza a konyhába, és a nyitott ajtón menjünk ki. Ha előtte kint körülnézünk, akkor kisebbik épület melletti hordókba lőjünk bele, így a benti lények is felrobbannak. Különben embereink bent kezdenek lőni, és felrobbannak. De nem érdemes bemenni, mert nincs bent semmi. A nagy épülettől jobbra, ha körbemegyünk, egy hullánál találunk medkitet.

Nor-Medi-Center

Szemben az ajtót nyissuk ki, adjunk embereinknek lőfegyvert, és maxra töltsük fel a lőszereiket is. Szükség lesz rá. Ezután induljunk tovább a másik ajtón, majd a következőt óvatosan nyissuk ki, bent csápok és kis lények várnak ránk. Freelook módban (bal shift) lőjük szét a földön lévő kinövéseket, mert abból jönnek elő. Javítsuk meg a rádiósszoba paneljét, majd töltsük fel ismét lőszereinket, és menjünk be az ajtón. Mentsük az asztalnál a rádiónál, majd menjünk a sarokban a nyitott panelhoz. Ekkor kintről rengeteg kis lény támad ránk. Ajánlatos a pisztolyt használni, sokkal pontosabb, mint az MP5-ös, és csak három lövés kell egy lénynek. Ha vége az első támadási hullámnak, mentsünk, és töltsük fel a lőszereket. Azt is megtehetjük, mivel minden szoba ablakán bejönnek, hogy becsukjuk az ajtót, és addig csak azokkal kell foglalkozni. Majd ha végeztünk, kidobunk egy gránátot a várakozó lényeknek, így ennyivel is kevesebb. A legvégén két nagyobb lény tör be, akiket a szokásos módon intézzünk el. Töltsük fel készleteinket, menjünk ki az ajtón, és keressük meg az épület mögötti jelzőfényeket.

Weather Station

Induljunk el egyenesen (nem a jelzőfények mentén), és a lépcsőn menjünk fel az épületbe. Itt nagy valószínűséggel Williams át fog változni, és ha a másik is, akkor inkább kezdjük elölről, mert ketten azért csak könnyebb. Pace-t hagyjuk itt, és menjünk fel a lépcsőn ki a tetőre. A sarkon találunk egy szellőzőnyílást, amin essünk le. A közelebbi rácsot lőjük szét, majd pedig lőjünk bele a lenti hordóba (freelook), hogy a lények megpörkölődjenek kicsit. Vagy várjuk meg, míg elalszik a tűz, és essünk le, vagy kintről menjünk be az épületbe. A ládából vegyük magunkhoz a kulcsot, majd irány szemben a központ. Az első, valamint a negyedik és ötödik szekrényt kutassuk át, a többi üres. Továbbmenve mentsünk, majd készüljünk fel rá, hogy Pace is át fog változni. A földszinten, ha továbbmegyünk, a konyhába jutunk, ahol lőszerek vannak, ám mielőtt belépnénk, készítsük elő a poroltót, mert tűz fog lángra kapni. A sarokban a hordóról vegyük fel a kulcsot. Az első emeleten, ha bemegyünk a wc-be, több lény is ránktámad, de az egy medkitért, ami a szekrényben van, nem éri meg. Ezért menjünk fel a második lépcsőn a tetőre. A kupolában miután a fickó kinyírta magát, a ládából vegyük fel a mesterlövészpuskát és a lőszert (további lőszer a konyhában található). A képernyőnél valami furcsa elmosódott képet nézhetünk meg. Menjünk le a tetőre, és lőjük szét a hordókat a sarokban, majd az oszlopon menjünk át a párkányra. Jobbra menjünk körbe, míg a szellőzőt szétlőve be nem tudunk másznі.

Pyron Hangar

Jó, ha eddig megpróbáltunk takarékoskodni a medkittel, mert most nagy hasznát fogjuk venni. Intézzük el a lényeket, lehetőleg mi-

nél kevesebb sebesülést elszenvedve. Javítsuk meg a sarokban a panelt, majd menjünk be az irodába, ahol találkozunk Collins-szal. Használjuk a számítógépet, hogy megkapjuk a következő küldetést, majd adjunk fegyvert Collinsnak, és kövessen minket. Lemenve a rámpán három nagyobb és néhány kisebb lény jelenik meg. Menjünk vissza fel, hogy egyszerre csak egy tudjon utánunk jönni. A szokásos sima lőfegyver majd lángszóró módszerrel intézzük el őket, majd ismét lemenve intézzük el a többi kis lényt (jó, ha állandó mozgásban vagyunk, így nem tudnak ránkugrani). Collins-szal javítassuk meg a rámpa alatti panelt, és töltsük fel készleteinket, azután a rámpán felmenve menjünk végig a csövön, majd a gerendákon. A sarokban a másik iroda tetején lévő lyukon essünk le. A számítógép melől vegyük fel a belépőkártyát, majd ismét menjünk le. Collinst hagyjuk itt, hisz hamarosan úgyis átváltozik, így rá se kell pazarolnunk a lőszert. Nyissuk ki a hulla melletti ajtót, és a polcnál mentsünk. Le a lépcsőn, és a folyosó végén az ajtó mögött találkozunk az első főellenséggel.

Főellenség: Mielőtt véget érne a bejátszás, máris nyomjuk a hátra illetve jobbra billentyűt, így az első támadást megússzuk. Balra a paraván mögött lőjük szét a kinövést a padlón, mert később abból kis lények jönnének. Elsőként lőjük a lény aljánál lévő csápokat, majd a fejét. Mikor az pirosra vált, egy emberi törzs nő ki belőle (a norvég fickó, akit eddig kerestünk). Vegyük fel a gyújtóbombákat, ha nem lenne nálunk. Jobbra a rács mellett találunk egy kapcsolót, amivel gázt eresztetünk a lényre. Ekkor dobjunk rá gyújtógránátot, de vigyázzunk, nehogy minket is elkapjon a láng. Ezért jó, ha a másik kezünkbe rögtön medkitet veszünk. Ha sikerült legyőzni, javítsuk meg az ajtó melletti panelt, és menjünk be.

Pyron Sub Alpha

Essünk le, és a gőz irányába induljunk el. A szellőzőkből előjövő lények áradatát megállíthatjuk, ha szétlőjük a szellőzőt. Balra, ha bemegyünk az ajtón, készítsük elő a poroltót, mert tűz fog kitörni. Egyébként itt csak lőszereket találunk, ha a hordók felrobbannak, és kinyílnak az ajtók. Ezért menjünk inkább egyenesen, majd balra az irányítóterembe. Nézzük meg a számítógépet (megtudjuk belőle a kódot a jobbra lévő ajtóhoz), majd nyissuk ki a négyes kapcsolóval a négyes ajtót (az egyik nem működik, a másikban lőszer a lángszóróhoz, a harmadikban meg egy lény van és egy gránátvető). Az 1., 2. és 3. ajtó ott található, ahol leestünk. A negyediket megtaláljuk, ha kinyitjuk a kódos ajtót. Itt egy kis útvesztő rész következik, de bármerre megyünk, úgyis kilyukadunk az egyik kamerában látott lényhez és a hullához: Használjuk a kapcsolót, majd menjünk vissza az irányítóterembe, és nyomjuk meg az egyes kapcsolót. Irány a kinyitott ajtó (ahol leestünk a szellőzőből), majd pedig tovább a másikon.

Pyron Sub Beta

Belépve a terembe azonnal két nagyobb és néhány kisebb lény támad meg minket. Miután elintéztük őket, töltsük fel medkit-készletünket. A baloldali ajtón bemenve találkozunk Price-szel, akinek adjunk fegyvert, hogy úgy kövessen. Vissza az előző terembe, javítassuk meg vele a panelt, és a szobából gyűjtsük össze, ami csak kell. Ha nem

féme a gyújtó, vagy az előző szobában a kábító-gránát, akkor nyugodtan dobjuk el a jelzőfáklyákat vagy zseblámpát, ha van nálunk. A másik ajtónál a rámpán menjünk le egy szintet, ahol végre tudunk menteni. Itt találunk kilenc kapcsolót, valamint kamerairányítókat, amelyekkel termeket láthatunk számos ajtókkal. Tehát ki kell találnunk, melyik ajtókat kell kinyitni a kapcsolókkal, hogy eljussunk Faradayhez (2, 3, 6, 8, 9), és minél kevesebb lénnyel találkozzunk. Menjünk le a rámpán, és az első teremben találkozunk Parnevikkel, aki rögtön át is változik. Miután megvan Faraday, a visszaútnál vigyázzunk, mert kis lények ugrálnak elő a földön lévő masszákból. Menjünk fel teljesen a kezdési ponthoz, és tovább a folyosón. Intézzük el a teremben a lényt és a csápokat, majd tovább a csápos folyosón. Itt már nem kell törődnünk a lőszerrel, mert úgyis minden felszerelés nélkül kezdjük a következő küldetést. A bezárt terembe érve vége a pályának (ha Faraday is itt van).

Strata Medi-Lab

Ez a legtrükkösebb és majdnem legnehezebb pálya, legalábbis ami az elejét illeti. Minden felszerelés nélkül térünk magunkhoz. Elsőként javítsuk meg a panelt a fülkében, hogy legyen áram a teremben. Innen két ajtó vezet kifelé, az egyiknél látunk két kis lényt, míg a másik egy folyosóra vezet, amin viszont egy igen nagy lény mászkál. Fegyver nélkül esélyünk sincs ellene, ezért ki kell cseleznünk. Nyissuk ki a folyosóra vezető ajtót, és amikor elkezd üldözni a lény, gyorsan rohanjuk körbe az asztalt, és a folyosóra kimenve zárjuk be a terembe a lényt. A tetem mellől vegyük fel a két lőszert, majd javítsuk meg a fertőtlenítő fülke paneljét. Bent a kamerairányító melletti kapcsolót ne kapcsoljuk be, mert azzal beüzemeljük a robotágyút. A lőszert adjuk oda a fickónak (hagyjuk nála a fegyvert is), így már követni fog minket. Menjünk a folyosó végéig (az asztalon a számítógép felrobban, és balra a ládán találunk lőszert), ahol az üveg mögött egy másik fickó áll, és hagyjuk ott Falcheket. Vissza a nagy lényhez, és most nagyon gyorsnak és ügyesnek kell lennünk (lehet, hogy nem megy elsőre). Nyissuk ki a terem ajtaját, rohanjunk be a fertőtlenítőbe, és amikor a lény utánunk jön, rohanjunk ki, és zárjuk be az ajtót. Lehet, hogy közben megsebesülünk, de Falchek úgyis meggyógyít. Vissza Falchekhez, és most már követhet

minket. Nyissuk ki a másik ajtót a teremben, ahol két kis valami van. Miután Falchek elintézte őket, javítsuk meg a panelt, és menjünk be a következő terembe. Itt találkozunk Dixonnal, akit Falchek meggyógyít. Kövessen ő is, és menjünk vissza a folyosóra, de az ajtót zárjuk be magunk mögött (ahol a két kis lény volt), így nem fognak állandóan termelődni a testből. Javítassuk meg Dixonnal a fegyverraktár paneljét. Bent vegyünk fel mindent, amit találunk. A lézertől nem kell félnünk, csak DNS vizsgáló. A folyosón javítsuk meg a másik panelt, és menjünk be az ajtón (nem ahol a fickó áll). A hálófülkében végre tudunk menteni, és találunk medkitet is. Most már mehetünk tovább, kinyitva a fickó ajtaját. Amint belépünk, át is változik. A következő ajtó után lézernyalábok állják utunkat (ezek már veszélyesek), és négy

Fejlesztő: Computer Artworks
Kiadó: Vivendi

Megjelenés: 2002-Szeptember-20

Kategória: Akció

Honlap: http://www.thethinggames.com/

GAME INFO

kapcsolót találunk. Kapcsoljuk át az elsőt és az utolsót, majd induljunk tovább. A nagy teremben nézzük meg a számítógépben, hogy melyik cellában őrzik Fisket (6). Menjünk fel, és nyissuk ki a celláját, hogy csatlakozzon a csapathoz. A másik fickót hagyjuk, úgyis meg van fertőzve. Keressük meg azt a nyitott cellát, aminek a hátuljában szellőzőrács van. Lőjük szét, és másszunk végig a szellőzőn. Az asztalról vegyük magunkhoz a gyújtógránátokat. Lent két nagy lény, ezért ne menjünk le, hanem freelook módban lőjük őket, míg pirosba nem kerülnek. Ekkor dobjunk le egy gyújtógránátot. Lent nyissuk ki az ajtót, hogy a többiek bejöhessenek. Dixonnal javítassuk meg a panelt, majd használjuk a számítógépet. Megtudva a kódot menjünk vissza a lifthez, ami a lézernyaláboknál található.

Strata Maintenance

Amint megérkezünk a lifttel, jobbról katonák támadnak ránk. Elintézve őket balra induljunk először tovább. Itt a rövid folyosón, ha át akarunk menni, néhány katona támad ránk több hullámban a hátunk mögül. A nagy teremben fent vegyük fel a poroltót és a medkiteket, lent pedig javítassuk meg az ajtó melletti panelt. A kis raktárban találunk egy shotgunt, gránátokat és lőszert. A fülke alatti két szélső ládában szintén lőszer található. Menjünk vissza a lifthez, és most már induljunk tovább a folyosón. A saroknál vagy dobjunk egy gránátot a katonákra, vagy a sarok mögül kihajolva freelook módban lőjük le őket. A következő saroknál ügyeljünk rá, hogy ne tudják a katonák bekapcsolni a robotágyút a falon lévő kapcsolóval. Így itt a legjobb a gránát vagy shotgun használata. Másszunk keresztül a szellőzőn, és a másik végén gyorsan rohanjunk fel jobbra a lépcsőn, mert tűz fog kiütni. Fussunk el a lény mellett, mert úgyis benne ég, egészen a terembe. Miután a tűz elaludt, visszamehetünk a gránátokért. A teremből induljunk tovább az ajtón. A folyosó végén két ajtó van, egy szemben, egy pedig jobbra. Jobbra nézzünk el először, ügyeljünk a hordókra, és javítsuk meg a két tartály közti panelt. Fent gránát, medkit és pisztolylőszer van. A szemben lévő ajtónál dobjunk be egy gránátot, majd gyorsan húzódjunk hátra. A lángokat a poroltóval elolthatjuk, és itt is javítsuk meg a panelt. Visszamenve a központi terembe elsőként az egyes különálló kapcsolót használjuk, hogy a két lényt elintézzük. Ezután jöhet a többi három. Mikor a többiek átjöttek, javítassuk meg a panelt a falon, hogy használni tudjuk a mentési helyet. Induljunk tovább a négyes ajtónál, de a sarok után vigyázzunk a robotágyúra. Nincs más dolgunk, mint megjavíttatni a panel a falon, és beszállni a liftbe.

Strata Furnace

Elhagyva a liftet rögtön egy nagy lény vár ránk. Ide már csak ketten jöttek velünk, de Falchek hamarosan átváltozik. Javítsuk meg jobbra a kaputól a panelt a falon, majd nyissuk ki a kaput. A lent lévő ládák között mászkáló katonákat freelook módban lőjük le, majd a balra található ajtó paneljét javítassuk meg Dixonnal. Odabent találkozunk Temple-lel, aki elég rossz állapotban van, ezért adjunk neki egy medkitet és fegyvert. A gépágyú irányítójával leszedhetjük a katonákat a ládák között. Ezután a ládából vegyük ki a távcsöves puskát és hozzá a lőszert a szekrényről, majd menjünk át a körfolyosó másik oldalán lévő ajtóhoz. Bent találkozunk Lavelle-lel, aki elég rossz véleménnyel van rólunk. Ha vértesztet végzünk rajta, azonnal megtámad. Adjunk neki egy gépfegyvert és lőszereket, így már rögtön bízik bennünk. Most már lemehetünk a ládákhoz, ahol a lépcsőtől rögtön jobbra találunk néhány medkitet és egy lángszórót. A lépcső mögötti ajtó paneljét megjavíttatva bent lőszert találunk, és tudunk végre menteni. Ezután a sarokban a kazántól nem messze találunk egy ajtót. A láda mellett van egy számozatlan kapcsoló, először azt használjuk, majd az egyest és kettest. De ha nem vagyunk ilyen nyíltak, akkor egyszerűen először a kettes kapcsolót használjuk, majd a sarokban lévőt, és a gáz elintézi a katonákat. Induljunk tovább lefelé a lépcsőn, de a lépcső aljánál lévő mozgásérzékelős bombát lőjük szét először freelook módban. Az ajtón kimenve rögtön menjünk jobbra, és javítsuk meg a roncs melletti panelt a falon, így már látni fogunk az alagútban. A távcsöves puskával könnyedén leszedhetjük a katonákat innen (fejlövés). Ezután intézzük el még a lényt, majd a polcon lévő robotágyú vezérlőjét használva lőjük szét a ládákon látható C4-eket. Továbbmenve használjunk gránátot a ládáknál lévő katonák likvidálására. Az alagút végében javítassuk meg az ajtó paneljét, majd nyissuk ki azt a kaput.

A terembe láthatunk egy fickót, aki hamarosan át is változik, ám a kaputól jobbra egy ládán láthatunk gyújtógránátokat, amit a ládák miatt nem tudunk felvenni. Ezért dobjunk egy gránátot a ládák mögé (freelook), és a mögötte lévő hordó robbanása kilöki a ládát. Vegyük fel a gránátokat és a gránátvetőt. Fent az irányítófülkében javítsuk meg a panelt, intézzük el a lényeket, majd mentsünk, és lent menjünk be a kapun.

Főellenség: Sokkal könnyebb, mint az előző. A ládák mögül egyszerűen csak dobáljunk gránátokat (high explosives), kb. 7-8 után pirosba kerül, majd gyújtógránátot, amíg meg nem hal a lény. Javítsuk meg a panelt a falon, és a lény mögötti kapcsolót használjuk. A kinyitott kapun bemenve ott is használjuk a kapcsolót a falon, majd a visszaszámlálás elkezdése után rohanjunk vissza az alagútba, és száljunk be a liftbe (ahol a robotágyú irányítója volt).

Transit Hangar 1

Kövessük a jelzőfényeket, intézzük el a raktár előtti őröket, majd menjünk be a raktárba. Balra be az ajtón (a konténerben egy medkit van), és tovább a folyosókon, termeken, míg el nem jutunk a második nagy terembe (az elsőben van egy rossz panel, amit csak később tudunk megjavíttatni), ahol egy lény van az üvegburában. Lőjük szét az üveget, várjuk meg, ki lesz a csata vesztese, és intézzük el. Ha végeztünk, induljunk tovább, és a lejtős folyosónál menjünk be balra az első ajtón. Itt lőjük le a Powellre támadó katonákat, majd adjunk neki fegyvert. Javítassuk meg vele a két rossz panelt, hogy menteni tudjunk, és hogy lőszerhez jussunk. Kimenve a teremből balra induljunk tovább, majd le a lépcsőn. Leérve a folyosón javítassuk meg vele a panelt. A mellette lévő ajtón bemenve a folyosó végén a kapcsolóval nyissuk ki az ajtót, és lőjük szét a nagy lény üvegburáját. Ezután ha elintézték egymást, menjünk be a terembe, a panelt megjavítva mentsünk, és kis szobában a hullánál találunk egy kulcsot. Ez nyitja az ebből a teremből nyíló ajtót. A kapcsolóval kapcsoljuk ki a lézereket, mire megszólal a riasztó, és a polcról szedjük össze a C4-eket. Ezután induljunk el visszafelé ki a raktárból, csak ügyeljünk, mert a riasztó hatására katonák lepték el a raktárt. Persze kisebb-nagyobb lényekkel is találkozunk, akik a katonákkal harcolnak. Ilyenkor várjuk meg, ki lesz a győztes, és csak azt intézzük el.

Flight Control

A puszta hóban kezdünk, még csak jelzőfényeket sem látni. Ezért induljunk el egyenesen a pálya kezdetekor. Így jobb oldalt hamarosan meglátjuk az első hangárt, benne a repülőgéppel. Lőjük le az őrt, majd helyezzük el a C4-et a gép első kerekénél. Menjünk ki a hangárból, intézzük el a két őrt az irányítótorony bejáratánál, majd menjünk át a másik hangárba, ami ezzel szemben található. Itt is tegyük a C4-et a gép első kerekéhez, majd szedjük össze a hangár hátuljából a lőszereket, gránátokat és medkiteket. Ezután kerüljük meg az irányítótornyot a drótkerítés mentén – mindegy, melyik oldalról. Itt megtaláljuk a másik két hangárban a maradék két gépet. Mikor elhelyeztük a C4-eket a gépek kerekénél, menjünk vissza az irányítótorony bejáratához, és menjünk be. Balra, ha elindulunk, az ajtó melletti panelt javítsuk meg, és menjünk be. Mentsünk, majd a számítógép mellől vegyük fel a kulcsot. De készüljünk fel rá, hogy a hullából kis lények, és az ajtót betörve egy nagy támad ránk. A folyosón a WC-vel szemközti ajtónál a lépcsőn menjünk fel. Így kijutunk az irányítótorony két fülkéjébe. Mindegy, melyikbe megyünk először, a lényeg, hogy az ablakon keresztül a távcsöves puskával lőjük szét a gépek kerekén lévő C4-eket. Ezt minél gyorsabban tegyük, mert egy idő után bezáródnak a hangárok kapui, és nem tudjuk szétlőni. Az egyik fülkében egy nagyobb lény nehezíti ezt, ezért az a jobb megoldás, hogy mielőtt elhelyeznénk mind a négy C4-et, megtisztítjuk az irányítótorony épületét. Ha sikerült mind a négyet szétlőni, menjünk le a lépcsőn, és tovább a megmaradt ajtón. Javítsuk meg a panelt, és a folyosón lőjünk bele a hordókba, mikor jön a lény. Ha viszont akkor jövünk ide, amikor még nem helyeztük el a C4-eket, akkor a most betört ajtónál találkozunk egy medikussal, aki ütközben egy darabig (míg át nem változik) a segítségünkre lehet. Menjünk ki a hóra, és másszunk be a szellőzőn.

Weapons Security

Innentől kezd a játék kicsit bedurvulni, mert csak nagyon soká lesz mentés, és sok az ellenfél. Ezért takarékoskodjunk a medkitekkel. Másszunk ki a szellőzőből, és keressük meg a fülkét. A lifttel és a rossz panellel ne foglalkozzunk. Odamenve a fülke ajtajához hamarosan egy lény tör ki onnan. Miután elintéztük, szedjük össze a cuccokat, majd a lifttől balra menjünk fel az emelkedőn a sziklafal mentén. Másszunk be a szellőzőbe, de ügyeljünk, mert a robbanáskor elölről és hátulról is lények támadnak ránk. Amikor kiérünk a szellőzőből, rögtön nyomjuk meg a Squad menü gombot (Q), és adjunk fegyvert a mellettünk elrohanó Cohennek. Kövessük őt, de a kicsapó gőzre ügyeljünk, mert sebez. Miután elintéztük a katonákat és lényeket, induljunk meg lefelé. A szellőző utáni sarokból freelook módban lőjük szét a robotágyú alatti hordókat. Induljunk tovább, továbbra is ügyeljünk a gőzre és a hullákból előbukanó lényekre, majd a következő robotágyúnál is lőjük szét a hordókat. A tüzet oltsuk el poroltóval, és gyorsan menjünk tovább, mert itt hátulról és elölről egyfolytában jönnek a lények. A következő két robotágyút szintén freelook módban lőjük szét. A hordók szétlövése után egy nagyobb lény is ránktámad, amelynek elintézése azért nehéz, mert ha visszafelé menve lőjük, óhatatlanul belerohanunk a gőzbe. Teljesen leérve lőjünk bele a hordókba, hogy az utolsó robotágyút is elintézzük. Bemenve az ajtón (minél előbb, mert egyfolytában jönnek a hullából a kis lények), jobbra a bemélyedésben bújjunk el a robotágyúk tüze elől. Lőjük szét az ajtó előtti ládákat, és gyorsan rohanjunk át a fülkébe. A kapcsolóval hatástalaníthatjuk az itteni robotágyúkat, majd mentsünk. Továbbmenve rögtön rohanjunk át a fülkébe, és a kapcsolóval kapcsoljuk ki az egyik robotágyút. A másikat vagy lőjük szét, vagy gyorsan kapcsoljuk le az előző ágyú alatti kapcsolóval. Induljunk tovább, és a következő ajtóból lőjük szét a szemben lévő két robotágyút (freelook). Így egyszerűbb, mert a kapcsoló a fülkében van, ám ha azt kikapcsoljuk, a hátunk mögött lévők kerülnek üzembe. Tehát csak keresztül kell mennünk a termen, és nem kell a kapcsolókkal törődnünk.

Weapons Lab

Az ajtón bemenve két fickóval találkozunk, akik egymásra fogják a fegyvert. Kettejük közül Ryan van megfertőzve, ezért Stollsnak adjunk medkitet és lőszert, hogy bizzon bennünk, majd intézzük el Ryant. Ha Stolls követ minket, induljunk tovább, míg az irodába nem jutunk. Itt javítassuk meg a panelt a falon, majd bemenve az ajtón mentsünk. Az irodarésznél szintén javítassuk meg az áramellátás paneljét a sarokban, így a számítógépek és a lenti gépek bekapcsolnak. A számítógépekkel ne törődjünk, az utolsó asztalon két gyújtógránát van, ám a harmadik sort elérve a falból lények törnek elő. Induljunk el le, és egy videó megmutatja, ahogy Stolls elindul az ajtó felé. Ez az ajtó időzáras, ezért mielőtt odaér, pár másodperccel előtte nyissuk ki a kapcsolóval. Miután bement, a robotágyúval tisztítsuk meg a folyosót és induljunk utána. Ha bemegyünk azon az ajtón, amelyiken Stolls, kiderül, szegény milyen véget ért. Tehát menjünk a másik ajtónál tovább, és a videó után csapdába kerülünk. Gyorsan javítsuk meg a két szekrény közötti panelt, majd a sarki asztalon a robotágyú irányítójával lőjük szét jobbra a sárga tartályt, így nem jön több gáz. Ezután láthatjuk, ahogy néhány katona bejön egy ajtón, ezért induljunk el arra. Lőjük szét a robotágyút, majd a padlón a

kinövést, hogy ne jöjjön belőle több lény. A gyakorlótéren három rossz panel is van, amiből a lépcsőnél lévőt és az ajtó mellettit meg tudjuk javítani. Fent a fülkében találkozunk Peltolával, akivel javítassuk meg a maradék panelt, és mentsünk. A fülkében a robotágyú irányítójával lőjük szét az ajtó előtt lévő hordókat, hogy bejussunk a fejlesztői részlegbe. Menjünk is oda, intézzük el az átváltozott fickót, majd vegyük fel az asztalról a kulcsot. Ez nyitja a lőtér melletti ajtót, amit a túloldalon két katona őriz valamit. A teremben találkozunk az utolsó főellenséggel.

Főellenség: Ő a legnehezebb mind közül. Mielőtt a videó véget érne, máris nyomjuk balra, mert nagyon gyorsan támad. Ezután menjünk közel hozzá, és egyfolytában körözzünk, így „nem ér el" (vagy nem akar) és csak maga körül kering. Így lőjük egyfolytában, majd amikor vörösre vált, használjunk lángszórót. A harc közben kiszabadulhat a lény a burából, ami még jobban megnehezíti a dolgunkat. Mikor végeztünk a lénnyel, katonák törnek be a terembe.
Őket is elintézve induljunk el visszafelé, amerről erre a szintre érkeztünk (amikor a két fickó egymásra fogta a fegyvert).

Weapons Security
Nagyon lassan haladjunk arra, amerről jöttünk, mert az egész létesítmény felrobban. A legjobban az ajtókra, a szellőzőkre, csövekre vigyázzunk, és mindenre, ami felrobbanhat. Az egészben az a legrosszabb, hogy nem tudunk menteni, így ha meghalunk, az egészet elölről kezdjük. A körfolyosóhoz érve ne feledjük a csövekből kicsapó gőzfelhőket. A legjobb, ha egyik kezünkben fegyver, a másikban pedig a poroltó van, így el tudjuk gyorsan oltani a felcsapó lángokat. Fent a katonák mellett lények is támadnak ránk, ezért itt nagyon jó reflexek kellenek. A körfolyosó végére érve a dobozokon keresztül másszunk be a szellőzőbe, majd a lyukon essünk le, és induljunk el balra. Kijutva a szellőzőből várjuk meg, amíg a nagy lények elindulnak felénk, majd gyorsan másszunk vissza a szellőzőbe. Mivel ők nem férnek be, így könnyedén elintézhetjük mind a négyet a szellőzőből. Ezután menjünk le a rámpán, és szálljunk be a liftbe. Ha elfogyott a medkitünk, és kevés az életerőnk a lifthez érve, akkor inkább haljunk meg, és kezdjük elölről, amíg legalább majdnem teli életerővel nem tudunk a következő pályára menni.

Field Testing
Miután láttuk Whitelyt elfutni, vegyünk fel lőszert a távcsöveshez, és kimenve a hóra intézzük el a távcsöves puskával a katonákat. Ezután induljunk el a hóban, és legyen készenlétben gránát nálunk. Közben mindig ügyeljünk a kék csíkra, nehogy a hideg miatt sebződjünk. A kanyarnál dobjunk gránátokat a katonákhoz, majd óvatosan induljunk tovább. A hordókba lőjünk bele, ha a közelükben katonák tartózkodnak. Bal oldalt, ha jól megfigyeljük, találunk egy üreget a hóban, ahol medkit, lőszer és gránát van, emellett pedig ide visszajöhetünk melegedni (guggolva tudunk csak bemenni). Ezután nincs más teendőnk, mint módszeresen haladva elintézzük a katonákat, mindig ügyelve a kék csíkra. Ha eljutottunk a bázisra, menjünk be az ajtón, és hamarosan találkozunk Whitelyvel. Miután elment, balra a ládán mentsünk, illetve vegyük fel a medkiteket. Ne a mozgásérzékelős bombák felé induljunk el, hanem a másik irányba. A sarok után a ládáknál hajoljunk ki, és lőjünk bele a hordókba. Oltsuk el a tüzet, és induljunk tovább. Szerencsére a katonák megkönnyítik a dolgunkat, mert ők is szép számmal belemennek a bombák lézerébe. Amit nem robbantanak fel, azt lőjük szét. Az állványzatot elérve guggolva menjünk át, lőjünk bele a hordókba, és intézzük el a maradék katonákat a sarok mögül kihajolva. Az ajtót elérve először töltsük fel lőszereinket, és esetleg menjünk vissza menteni. Ezután menjünk ki az ajtón ismét a hóba, és a távolban látható „épületen" távcsövessel szedjük le a katonákat. Ha végeztünk, az épülettől balra találunk a sziklák között egy járatot, amin induljunk el. Hamarosan megérkezünk a végső csata színhelyére, ahol miután Whitely átváltozott, induljunk meg felé, és felvesz minket egy helikopter. Ekkor a helikopter gépágyújával lőjük szét a szörny körül lévő négy hordóegyüttest, majd pedig a testéből megjelenő csápokat lőjük. Közben pedig ahol csak érjük.

Crowie

THE THING - FEGYVERISMERTETŐ

Kábítófegyver
A kábítófegyver 5000 volt feszültséget képes az áldozatba vezetni. Ezzel elérve azt, hogy az elejtse a fegyverét. Jól jöhet akkor, ha egyik csapattagunk ellenünk fordul, és gyorsan le akarjuk fegyverezni. Ám használata egy csapattagon a bizalom felének elvesztését eredményezi.

Pisztoly
A pisztoly a legpontosabb fegyver mind közül. Tuzgyorsasága nagy és a legjobb alkalmazni a kis méretu ellenfelek likvidálására. A pisztoly kevés bátorságot ad, ha egy csapattagnak adjuk, és a bizalma iránt unk is csak kis mértékben no.

MP5
Az általános fegyver az egész csapat számára, és jól beválik a kis ellenfelekkel szemben, míg a nagyokat le is lassítja. Ha mozgás közben használjuk, tuzgyorsasága közepes, és ha csapattagnak adjuk az kevés bátorság és bizalomszint növekedéssel jár.

Shotgun
A shotgun eros lövedékekkel van ellátva, amely képes visszalökni az ellenfelet. Közelrol halálos, ám nagyobb távolságban pontatlan. A shotgun mozgás közben közepesen pontos célzás biztosít. Emellett ha egy csapattagnak adjuk, akkor az közepes bátorság és bizalomszint növekedést eredményez.

Lángvágó
A lángvágó nagyon rövidtávú fegyver, s bár meg lehet vele ölni a nagyobb idegen lényeket, de a gyorsaság ilyenkor nagyon fontos. A lángvágót emellett alkalmazhatjuk a padlón lévo üzemanyagtócsák begyújtására.

Lángszóró
A lángszóró az egyetlen fegyver, amivel az öngyógyító nagy idegen lényeket el lehet végleg pusztítani. Mikor megtámadunk egy ellenfelet, addig eresszük rá a lángot, amíg meg nem gyullad. De ilyenkor vigyázzunk a környezetre és a csapattagjainkra, nehogy a hordók berobbanjanak, vagy a tagok ránk támadjanak. A lángszóró alkalmas még tuzfal létrehozására, amellyel elrekeszthetjük a lényeket magunktól.

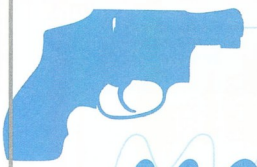
Gránátveto
Ezzel a fegyverrel képesek vagyunk a nálunk lévo gránátok bármelyik típusát nagyobb távolságra elloni. Ilyenkor a gránát nem bizonyos ido után robban, hanem amikor bármilyen felszínhez ér. A gránátvetonek mozgás közben igen alacsony a pontossága, és nem adhatjuk oda a csapattagoknak.

Mesterlövészpuska
A mesterlövészpuskát elsosorban belsonézet módban tudjuk kihasználni, egyébként rendkívül pontatlan. Az elore-hátra nyilakkal tudunk zoomolni. Szerencsére nagyon gyors lövedéket lo ki, és egy jól elhelyezett fejlövéssel bárkit egyetlen lövéssel le lehet teríteni. Hogyha egy csapattagunknak adjuk, az nagy bátorság és bizalomszint növekedéssel jár.

Gránát
Az általános gránátnak két fajtája van, az egyik a szabványos, míg a másik a megnövelt hatóereju. Minél tovább tartjuk a kézben, annál messzebb lehet dobni, de mivel van egy robbanási ideje, így ne sokáig tartsuk, mert a kézben robban fel. Az általános gránátokat használhatjuk az idegen lények végso elpusztítására.

Gyújtógránát
Minden igaz erre is, mint az általános gránátra, annyi különbséggel, hogy a gyújtógránát a robbanás középpontjától pár méteres körben tüzet gyújt. Így nagy hatékonysággal alkalmazhatjuk a nagy idegen lények elintézésére.

Kábítógránát
Míg erre is igaz a fentebb leírtak, a kábítógránát nem okoz sérülést. Ehelyett alkalmazása az embereknél fegyvereldobással, míg idegen lényeknél rövid ideig tartó kábultsággal jár.

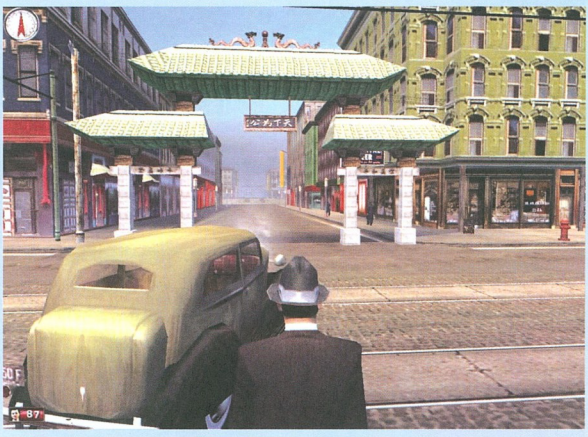


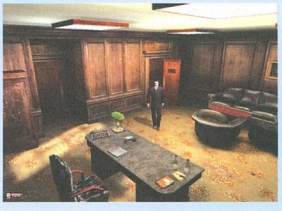
MAFIA

A „Hidden and Dangerous" fejlesztőcsapata, a cseh Illusion Softworks 1999. januárja óta fejlesztette jelen írásunk tárgyát. A hosszas munka eredménye szeptemberben került az európai polcokra. Kitűnő zene, remek grafika, gazdag színvilág, kétórányi, kiemelkedő színvonalú mozi, az 1930-as évek Amerikájának tökéletesen élethű modellezése mind ruházatban, mind épületekben, mind a 60 korabeli autómodellben, és a kor legnépszerűbb fegyvereiben jellemzi a játékot. Sajnos a vérbeli akciókat néha lerontja az elég ostoba AI, és még nagyobb baj, hogy a GTA3-ban jól eltalált arcade jellegű autókázás helyett tökéletes fizikájú szimulációt kapunk, amivel egy akciójátékos baja bizony időnként meg fog gyűlni a játékban, én a vége felé már kifejezetten untam az ide-oda furikázást és száguldozást.
A 20 küldetéses maffiafilm mellé kapunk még egy Freeride nevű játékot is, melyben a GTA3-hoz hasonlóan taxizással, gengsztervadászattal, autózúzással kereshetünk pénzt, a különböző opciók (időjárás- és napszak, forgalom sűrűsége és rendőrök száma, valamint az elérhető autók) bizonyos sikeres küldetések után válnak elérhetővé. És van egy harmadik játék is, a Freeride Extreme, mely a játék végigjátszása után indítható el, és ahol 19 feladatot kapunk az utcán integető emberkéktől, minden sikeres küldetés végén egy-egy különleges jármű a jutalom. Sajnos ezen játékban főleg amolyan Need For Speed jellegű autós száguldozás szerepel a feladatok között, a város egyik végéből a másikba, akció vajmi kevés, de első az olvasó, így arról is készül egy összeállítás, amit valamelyik későbbi számban megtaláltok majd. Most azonban koncentráljunk inkább a fő küldetésre.

Sztorink színhelye Lost Heaven (Elveszett Mennyország) 31 négyzetkilométernyi területe, és annak környéke. A leírás során minden fontos dologra kitérek a maga helyén, az elején annyit: a rendőrök eléggé megnehezítik a dolgunkat, a gyorshajtás, piroson átszáguldás, gyalogos gázolás vagy nagyobb karambol eredményeként először csak egy jegyzettömb jelenik meg a képernyőn, ha ilyenkor félrehúzódunk, kifizethetjük a büntetést, ha nem, akkor körözés és üldözés következik. Ezért az F5 lenyomásával bekapcsolhatunk egy sebességszabályzót, mely nem engedi túllépni a megengedett 60 km/h-s sebességet. Még valami: az akciók során nem a más játékokban megszokott „lőszerhalmozás" szerepel, hanem a valósághűbb tárcsere, azaz ha egy hatlövetű pisztolyban még két golyó van, akkor újratöltésnél nem négy lövedéket használunk fel a tartalékkészletből, hanem hatot, a két skuló a régi tárral együtt elveszik – ezt jó, ha megjegyezzük!

A végigjátszás előtti számok és megnevezések a játékban szereplő mentések nevei, így könnyebben megtaláljátok őket. Az utána következő, szögletes zárójelben lévő szám a mentés sorszáma. Mivel a játékban automatikus mentés van, ezek egy séma szerint épülnek fel: „mafia" + profil száma, kiterjesztésként pedig a megadott sorszám. A mentéseimet, ha igaz, megtaláljátok a második CD-n, így a megfelelőt bemásolva átugorhatjátok a kellemetlen részeket. (Alapprofil szerinti, tehát ha más is játszik a játékkal, lehet, hogy a „mafia000.355"-öt át kell írni „mafia001.355"-re!)
Ugorjunk hát fejest a történetbe!





1938 eleje. Thomas Angelo egy kávézóban üzleti ajánlatot tesz Norman detektívnek: ha öt és családját megvédik, mindent elmond az ország egyik legnagyobb bűnszövetkezetéről, a Salieri családról, melyben fontos tisztséget töltött be. Norman azt kéri, először neki mondja el a történetét, hogy lássa, odaállhat-e a főnökei elé az ajánlattal. Így Tommy mesélni kezd…

01. An Offer You Can't Refuse (Visszautasíthatatlan ajánlat) [000]
Minden 1932 őszén kezdődött. Tommy Angelo elégedett az életével, biztos munkája van, taxisofőrként keresi kenyerét. A pénz nem sok, de sokaknak ennyi sem jut. Nem is sejti, hogy pár perc múlva élete végzetesen megváltozik. Épp cigarettaszünetet tart, amikor hatalmas csattanásra lesz figyelmes, majd két rohanó alakra, aki pisztollyal fenyegetve öt bevágódnak a kocsijába. Mindegy hová, csak el innen…

Feladatunk tehát, hogy lerázzuk az üldözőket. Nem lesz könnyű feladat, figyeljük a radart, amelyen piros piszok jelzi a rosszfiúkat. A kíberek a kocsijuk jobb oldalán ülnek, tehát mindig balról akarnak mellénk kerülni, hogy lőni tudjanak. Ezért amint miénk a pálya, padlógáz, és húzódjunk az út bal oldalára, fel a járdára!
Az első kereszteződésnél balra, megint csak maradjunk a piros vaskerítés mellett, majd egy újabb balos. Most tessék figyelni! Az út végén, a vasúti felüljáró kereszteződés után lesz egy átjáró egyenesen (kiteregetett ruhákkal), előtte jobbra egy kis sikátor. Forduljunk be, ugyanis ide általában nem tudnak utánunk jönni a figurák! Amint kiértünk, forduljunk jobbra, menjünk előre koppanóig, majd balra le a lejtőn. Tíz próbából nyolcszor az útvonal bevált, a lejtőre érve mindig megnyertem a játékot!
Ha mégse jönne össze, kövessük a magasvasutat, ha közeledünk a tartótraverzhez, engedjük magunk mellé a rosszfiúkat, ha ügyesek vagyunk, felkenődnek az oszlopra, és amig összeszedik magukat, egérutat nyerhetünk (ez lámpaoszloppal, villanyrendőrrel is működik, vagy egy szembejövő autóval, villamossal…).

Ha sikerült lerázni a sleppet, fellélegezhetünk, begyűjthetjük a dicséretet, és hazafuvarozhatjuk két utasunkat. Irány jövendő főhadiszállásunk, a Salieri bár, mely a nyugati városrész olasz negyedében, Little Italy-ban található. A leggyorsabb út: át a Golden Gate-re hajazó Guiliano hídon, majd elhagyva egy jobb oldali mellékutcát a nagy kereszteződésnél, a „FIRST

Lady" szépségszalonnál egy éles visszafordító jobbra, és egyenesen beérünk az alagútba. Amint kibukkanunk, a legrövidebb út (ezt jó lesz, ha megjegyezzük!): rögtön balra a park sétányán át, majd átvágva az úton, egyenesen tovább a kis sikátoron, annak végén jobbra fordulva máris ott vagyunk a bárnál. Szolgálatainkért kapunk némi készpénzt, és egy visszautasíthatatlan ajánlatot…

02. The Running Man (A menekülő ember)
Kétrészes feladat, az elsőben utasokat kell fuvaroznunk, á la GTA3, időre. Természetesen úgy van megkomponálva a dolog, hogy a célállomások és az útvonalak olyanok, amelyeket jó lesz megjegyeznünk, ugyanis később mindnek hasznát vesszük…

02-01 The Running Man – Taxi Rank (Taxiállomás) [005]
Első utasunk a belvárosi (Down Town) templomba igyekszik. A széles lépcsősor előtt álljunk meg.

02-02 The Running Man – Passenger 2 (2. utas)[010]
Az úriember New Ark-ba, a kórházba kéri a fuvart. Ez könnyű, végighajthatunk a rakparton, a végén egyenesen „nekimegyünk" az épületnek. Hajtsunk a lépcsőkhöz.

02-03 The Running Man – Passenger 3 (3. utas) [015]
A hölgy a Central Island-on található színházhoz siet, de azt is kiköti, hogy a Guiliano hídon menjünk át. Ez se lesz nehéz feladat. A trükk azonban az, hogy nem a színház előtt kell megállnunk (de hiányzott a GTA3 nagy kék fényköre!), hanem vele szemben, az út másik oldalán, a saroknál, ahol egy szmokingos úr is várakozik, ő lesz következő utasunk.

02-04 The Running Man – Passenger 4 (4. utas) [020]
Irány vissza a keleti városrész, Hoboken, a Pompeii bár. A kék cégér alatt, a nyersfa portál előtt parkoljunk le.

02-05 The Running Man – Passenger 5 (5. utas) [025]
Utolsó kuncsaftunk az olasz negyed használtautó-kereskedéséhez viteti magát, Guiliano híd–Alagút útvonallal, tehát arra, amerre a két maffiózót hazavittük. Álljunk be a parkolóba.

02-06 The Running Man – Coffee Break (Kávészünet) [030]
A Salieri bár közelében vagyunk, és épp kávénkat szürcsölve várjuk következő kuncsaftunkat, amikor Morelli emberei a rendszám alapján ránk találnak, és most némi elégtételt akarnak venni. Az egyetlen esélyünk, ha a legrövidebb úton, az átjárókat használva berohanunk a Salieri-főhadiszállásra segítségért. Amint miénk az irányítás, „padlógáz", fussunk egyenesen előre. Egy nagy zöld nyíl mutatja, hol vághatjuk le az utat (tiszta Mátrix, mint amikor a végén Neo menekül :)), forduljunk be jobbra, a kis udvarra, és egyenesen át az átjárón. Amint kiértünk, fussunk balra–egyenesen a ROSE bár felé, a BAD GUYS reklámtábla alatt újabb zöld nyíl, kanyarodjunk be, vigyázzunk, egy autó fog kihajtani! Meglátunk egy pisilő embert, forduljunk balra, fel a lépcsőn, de ne szaladjunk át, hanem forduljunk a tetején jobbra, vágjunk keresztül az udvaron az olajoshordók, majd le a lépcsőn a poroló felé, és jobbra le az újabb hordók és az ácsorgó emberke között le a lépcsőn. Az utcán balra fordulva feltűnik a zöld nyíl, az ORIENTAL BEER felirat alatt rohanjunk be, a poroló és a piros autó között egyenesen át, és jobbra ki a kis átjárón. Forduljunk balra, az út túloldalán már látjuk is a bárt,.egy nagy nyíl mutatja. Vágjunk át az úton (vigyázzunk, nehogy elüssenek!), és akciógomb az ajtón. Lehet örülni és mozizni.

03. Molotov Party
03-01 Molotov Party – Salieri Bar (Salieri Bár) [035]
Salieri szívesen látna a Családban, ehhez persze meg kell mutatnunk, van vér a pucánkban. Itt a remek alkalom: Morelli emberei egy bárban mulatnak, az udvarban parkolnak az autóik, amelyeken kitölthetjük bosszúnkat. Paulie a biztonság kedvéért elkísér minket. Alapvetés következik: megismerkedünk Vincenzo-val, a fegyvermesterrel, akit ez után szinte minden akció előtt meg kell keresnünk, hogy a feladathoz illő felszerelésekkel lássa minket. A következő emberke a félkegyelmű, de az autókkal egy hullámhosszon lévő Ralph, akit szintén érdemes minden küldetés előtt meglátogatni, hiszen általában megtanít egy-egy újabb modell szakszerű ellopására. Ezután ezek az autók itt fognak állni az udvaron és a garázsban, ha megtelik a hely, szintén Ralph-ot kell megbíznunk a régi darabok eladásával. Most egy Bolt Ace modellt kapunk, alapfeladatra megteszi.

03-02 Molotov Party – City (város) [040]
Menjünk a térképen megjelölt helyre. Ne hajtsunk egész a bárhoz, mellette van egy nagyobbacska placc, ott parkoljunk le.

03-03 Molotov Party – Morello's Bar (Morello bárja) [045]
Szálljunk ki, és váltsunk sétára, így csendesebben tudunk közlekedni. Menjünk hátra, jobbra a kerítés mentén, míg elérünk egy kis kapuhoz. Szemben egy őr figyeli az utat a bejáratnál. Sétáljunk mögé, vegyük elő a baseballütőt, a tűz gomb lenyomásával húzzuk fel a piros csíkot a maximumra, majd engedjük útjára az áldást. Ha jól csinálj uk, az őr egyetlen ütéstől kimúlik. Vágjuk zsebre a pisztolyát, biztos, ami biztos, és forduljunk a három kocsi felé. Két koktélunk van, dobjuk őket a két hátsó kocsi felé célozva. Ha ügyesek vagyunk, mindkét kocsi leamortizálódik. Vigyázzunk, a robbanás minket is megsebezhet! A harmadik kocsit saját kezűleg kell szétverni, hogy visszaadjuk a kölcsönt – mint az örnél, maximális erejű ütésekkel a képernyő alján, középen lévő sérülésjelző („damage"), hamar felkúszik, ha megjelenik a fehér felirat, pakoljuk el a fegyvert, és induljunk vissza, amerről jöttünk, DE!
Ha szembeállunk a kis hátsó ajtóval, majd balra fordulunk, a nagy fabódé elé állva akciózzunk egyet. Az ajtó kinyílik, odabent egy szép kék Falconer-t találunk. Csücs bele, hajtsunk ki a főbejáraton, és ahol a kocsinkat hagytuk, lassítsunk. Paulie veszi az adást, átül a Bolt-ba, és elindul haza, annyi a dolgunk, hogy szép nyugodtan követjük őt a bárig.

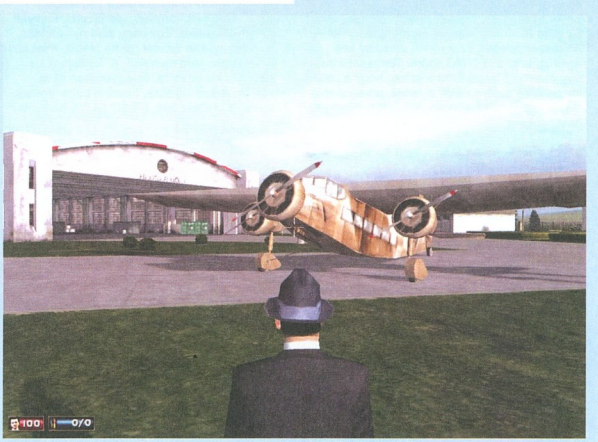
Hajtsunk be az udvarra, szálljunk ki, séta a kis kék ajtóhoz, majd akciógomb, és mozi.

04. Ordinary Routine (Egyszerű rutinmunka)
04-01 Ordinary Routine – Salieri Bar (Salieri Bár) [055]
Első próbánkat kiállítuk. A második sem igérkezik nehéznek: némi védelmi pénzt kell begyűjteni. Rutinfeladat, mi leszünk a „gengszterek sofőrje", két haverunk pedig bezsebeli a pénzt. Két éttermet, és egy városszéli motelt kell végiglátogatnunk. Munkára!

04-02 Ordinary Routine – After The Briefing (Eligazítás után) [055]
Menjünk Vinnie-hez. (Szembe ki a fakerítésnél, és fel a vaslépcsőn.) Egy 38-as kaliberű Smith & Wesson M10 M&P (katonai és rendőrségi) revolvert kapunk. Ezután keressük fel Ralphie barátunkat, aki egy tetszetős Bolt B modell titkaiba avat be minket. Szálljunk be, várjuk meg a fiúkat is, majd irány a kijárat.
A térkép alapján menjünk a megjelölt helyekre, az első egy étterem Central Island szívében, nagy, fehér saroképület, nem lehet eltéveszteni. Álljunk meg, és várjuk meg Paulie-t. Ha megérkezett, mehetünk a Pompeii bárhoz Hobokenbe, oda, ahová a 4. utast vittük azon a gyászos délelőttön. Ezután a reptér felé indulunk, lemegyünk a térképről, nem kell megijedni, menjünk egyenesen az országúton, ha feltűnik az épületegyüttes jobbra, célnál és mozinál vagyunk…

04-03 Ordinary Routine – Clark's Motel (Clark motelje) [060]
Ennyit a rutinfeladatról. Morello emberei átvették a motel védelmét, persze ezt nem hagyhatjuk annyiban, főleg, hogy Sam odabent alapos gyomormasszázson esik át éppen.
Induljunk el balra, kerüljünk a motel hátsó részéhez, és rögtön jobbra kapaszkodjunk fel a kis emelvényre, mielőtt a blöki megfenné rajtunk a fogát. A ládákon felmászhatunk a verandára, majd be az ajtón. Most gyorsan kell dolgoznunk. Jobbra egy vécé, pisztoly a kézbe, klikk az ajtón, lőjük le a kakiló bácsit, majd azonnal hátraarc, és jobbra az első ajtón be.
Az ágyon egy Tommy-gitár hever, kapjuk fel, és álljunk az ajtó takarásába, fél térdre ereszkedve – a beromboló három rosszarcot intézzük el. Ha elcsendesedett a szint, szedjük össze a fegyvereket, találunk egy igen kellemes M1911-es, 45-ös kaliberű coltot (a kedvencem, megbízható és gyors), és egy igazi, gyönyörűséges M27-es Magnumot. Menjünk a lépcső felé. Ha jobbra fordulunk, találunk egy újabb szobát, hátul, a mosdóban pedig egy kötszeres ládát, ahol némi elsősegélyben részesíthetjük magunkat, akár most rögtön, akár később, szükség szerint.
Ha leérünk a lépcsőn, óvatosan! Balra jó pár rosszfiú van, egy a pult mögött géppisztollyal, kettő a biliárdasztalok mögött, maroklőfegyverrel. Vadásszuk le őket, utóbbiakra igen jó a 911-es, a pultosfiú lövöldözését pedig a magnum ereje némíthatja el… Jobbra hátul látunk egy csukott ajtót, ott püfölik szegény Sam-et, hamarosan kirombol a verőlegény, hülye szegény, puszta kézzel egy Magnum ellen…
Gyűjtsük be a fegyvereket, a Tommy-gitárt is tegyük el. Menjünk be a kis szobába, jön az újabb mozi, és a végén egy nagy maflás. Támaszkodjunk rá a letérdelés gombjára, így a mozi végén a biliárdasztal védelmében várhatjuk meg, míg kiürül a főszer tára, aztán pengessük el a hattyúdalát…
Egy újabb filmetűdben megjelenik egy fiatal fickó, aki a pénzzel együtt egy szép sárga autóval kereket old. A pénz mindenek előtt – pattanjunk be a verdánkba, és nyomás utána!

Guiliano híd alatt található. Ezután visszavisszük a gépet, és jöhetünk haza. Mindezt az 1:15-ös őrségváltás előtt kell megtennünk, elkerülve a zsarukat, és bármilyen karcolást az autón. Anyátok… A művelethez kapunk egy Schubert Six piroskát, ennyi hasznunk legyen a dologból.



04-04 Ordinary Routine – Get Him! (Kapd el!) [065]
Itt nincs sok mondanivalóm, szokásos szívatós feladat, el kell kapnunk a rosszarcot. Trükk itt is van, kövessük, az alagútban lelassul, leelőzhetjük, és keresztbe állhatunk előtte, gyorsan nyomjunk egy akciógombot, ekkor kipattanunk a figurával együtt a fiaszterre, és némi közelharcban lenyomhatjuk.
És még egy adalék: ha az egész lövöldözős cécó előtt, mielőtt behatolnánk a motelbe, kilőjük a sárga autó kerekeit, lényegesen könnyebb dolgunk lesz…

Bebizonyítottuk rátermettségünket, üdv a Családban!

05. Fair Play
05-01 Fair Play – Salieri Bar (Salieri Bár) [070]
1932-ben járunk. Mr. Salieri, mint előadja, szereti a gyors autókat. Holnap nagy verseny lesz, ahol a Don pártfogoltja volt a nagy esélyes mindaddig, míg fel nem tűnt a színen valami jöttment európai, akinek olyan erős az autója, hogy minden bizonnyal megnyeri a versenyt, márpedig a Don, és ezért szinte mindenki, komoly pénzzel fogadott a helybéli srác győzelmébe. A pénz nem veszhet el, hiszen azzal együtt Mr. Salieri becsülete is oda… Ha bármi is történne a sofőrrel, az nem lenne fair play, a Don sem élvezné a győzelmet. Persze a versenyautó más tészta. A versenypályán ma éjszaka szolgálatot teljesítő őr pénze is benne fekszik a buliban, így beenged minket, hogy elvigyük az autót egy tapasztalt szerelőhöz, aki átnézi azt, kicsit állít rajta, és a tapasztalatokat majd a mi autónkon kamatoztatja. Hmm, érdekes ez a Salieri-féle tiszta játék…
Első utunk tehát Ralph-hoz vezessen, aki eldadogja a részleteket. Oda kell hajtanunk a pályához, bejelentkezni az őrnél, beülni a verdába, és elvinni Lucas Bertone műhelyébe, mely New Ark-ban, a

05-02 Fair Play – City (Város) [075]
A pálya a városon kívül található, nyugatra kell hajtanunk ezerrel, ki a városból, majd végig az országúton. Ha elérünk az örbödéig, kijön Bobby haver. Szálljunk ki, akciózzunk rajta.
A kis beszélgetés után ő odaballag a sorompóhoz, mi szálljunk vissza, várjuk meg, míg beül mellénk, majd padlógáz egyenesen „kopanóig", a lezáró bak, gumiabroncsfal, piros ponyvás utánfutó és ALTTER felirat csendéletéig. Itt satu, Bob kinyitja a garázst, jön a záró-film.

05-03 Fair Play – The Racing Circuit (A versenypálya) [080]
Pattanjunk be a nevetséges kis szivarba – jól festünk benne a fekete öltönyünkben… A világ végére indulunk – az idő nagyon húzós, de még én is meg tudtam csinálni, ami azért nagy szó. Kisebb koccanások, egy-egy villanyoszlop belefér a dologba, figyeljük a már ismerős sérülésmérőt a képernyő alján! Ha odaértünk Bertone műhelyéhez, kanyarodjunk rá a bejáratra, újabb kis mozi zárja a sort.

05-04 Fair Play – Lucas Bertone [085]
Ugyanaz, pepitában, irány vissza a versenypályához. Vigyázzunk a híd alján, nagyon trükkös a pálya, ha felgyorsulunk, nehéz megfogni a zománcos bilit! Ha visszaértünk, be kell hajtanunk a garázsba – nekem úgy huszadik nekifutásra, egyetlen másodperccel az idő lejárta

előtt sikerült beesnem, kb. 98 százalékos sérüléssel… Köszi, fiúk!

05-05 Fair Play – Return to Salieri's Bar (Visszatérés Salieri bárjába) [090]
Fáklyásmenet, szép nyugodtan csorogjunk vissza az udvarba, mehetünk csicsikálni, holnap ügyis meg fogunk izzadni…

06. Fair Play
06-01 Fair Play – Salieri Bar (Salieri Bár) [095]
Ellenfeleink megint másként értelmezik a fair play fogalmát, így a favorit srác törött kézzel fekszik a kórházban. Frank utasításba adja, hogy mi vegyük át a szerepét, mivel más nincs, akit meg tudna bízni a dologgal. Hurrá… Pattanjunk be a Schubert-be, mivel az a leggyorsabb gépünk jelenleg, és hajtsunk a kijárathoz.

06-02 Fair Play – City (Város) [100]
Irány újra a versenypálya, van rá öt teljes per-

cünk. Ott némi közjáték következik, melyből megtudjuk, amit úgyis tudunk, hogy csak a győzelem az elfogadható, hogy még pontosabbak legyünk: győzelem vagy halál…

06-03 Fair Play – Before The Race (A verseny előtt) [105]
Nos, erről az orbitális szívatásról, arról, hogy egy autóverseny mit keres egy akciójátékban, és egyáltalán, hogy eddig tulajdonképpen csak egyszer kerültek elő a fegyverek, de már nyolcvanhatszor körbefurikáztam a várost, ne is essék több szó.
Aki szimulátor-rajongó, az nyugodtan álljon neki a hagyományos körözgetésnek, állítólag egy analóg joystick vagy egy gamepad csodákat tesz.

Aki viszont hozzám hasonlóan akciózni jött, az gondoljon a küldetéssorozat főcímére: fair play – és arra, hogy ezt egyszer már megszegtük… Amint elindul a verseny, szép nyugodtan, nem kapkodva (!) induljunk el. Az első ellenőrzőpontnál, a TRACO reklámos traverz után lesz balra egy betontuskókkal elzárt régi pályaszakasz. A barikád jobb oldalán pont beférünk. Persze az első kanyarnál megjelenik a WRONG WAY felirat, jelezve, hogy rossz úton járunk. Sebaj! Menjünk végig az úton (továbbra sem kell rohanni), és amint kiérünk a rendes pályára (a bal oldali Dunnies felirat mellett, a záróvonalat átlépve), nyomjuk meg a „Replace car", azaz az „autó talpra- és irányba állító" gombot (alapértelmezésben: Num0)! Ekkor ott állunk a startvonalnál, és amint átlépjük, első helyen állunk, és a többiekre egy teljes kört vertünk… Ezt még négyszer megismételjük, és miénk a győzelem! Nesze nektek tiszta játék, knédlifejűek! :P

06-04 Fair Play – Victory (Győzelem) [110]
Mindenki elégedett, gratulál, hatalmas tisztelet övez minket. Mivel előző esti haverunk, Lucas Bertone is jó adag pénzt vágott zsebre, itt az ideje, hogy behajtsunk rajta némi törlesztést. Vágódjunk be egy kocsiba, és irány a műhely. Bertone egy Lassiter V16 Phaeton ellopására tanít meg minket, pont olyanra, amellyel a motelből az a kis szemét el akart menekülni a pénzünkkel. Természetesen a műhelyében lévő kocsi tabu, de egy ugyanilyet találunk Central Island legvégében, a városháza mögötti parkolóban. (Most hívom fel a figyelmet, hogy itt a műhelyben találunk egy elsősegélyládát, a bejárat mellett balra a falon!)

06-05 Fair Play – Lucas Bertone [115]
Menjünk a megjelölt helyre. Nézzünk jól körül, általában egy zsaru szokott mászkálni a parkolóban, nehogy meglásson! Ha sikeresen elkötöttük a gépet, vihetjük „haza".

07. Sarah + Better Get Used To It (Jó lesz, ha hozzászoksz)
07-01 Sarah – Salieri Bar (Salieri Bár) [125]
Luigi aggódik, mivel lányát, a szemrevaló Sarah-t előző este hazafelé menve pár rosszarc molesztálta, így megkér minket, kísérjük haza a kisasszonyt. Örömmel!

07-02 Sarah – Moonlight Stroll (Séta a holdfényben)[130]
Váltsunk sétára, és induljunk el a lánnyal, amerre megy. (Siralmas, milyen szögletesen fordul…) Hamarosan egy kis átjáróban belefutunk három huligánba. Sarah sikítozva elrohan, mi magunkra maradunk.

07-03 Sarah – Surprise (Meglepetés) [131]
Váltsunk vissza futásra. Két fegyverünk is van: a zsebünkben lapul egy bokszer, és jobbra, a falnak támasztott, leszerelt faajtónak döntve találunk egy emberes deszkát, ezzel lényegesen megkönnyíthetjük a feladatunkat! (A fehér kabátos fickóra vigyázzunk, rugóskés van nála!) Vigyázzunk, ne hagyjuk el a sikátort, ha Tommy megszólal: „No. I've got something else to do today." (nem, ma valami más dolgom van), menjünk vissza, különben vége a dalnak, mivel elvesztjük szem elől Sarah-t. Arra is figyeljünk, hogy a lány közben befut egy kis udvarba, ahol pár fickó elkezdi kóstolgatni, úgyhogy ha elkezd fogyni ez életereje, játsszuk ki támadóinkat, és rohanjunk oda, balra le a kis lépcsőn, vagy előrébb a kis folyosón át, itt három fickó van.
Ha valamelyik fickó elszalad, megpróbálhatjuk elkapni, de ha kirohan az útra, a fent említett ok miatt ne menjünk utána. Ha elcsendesedett a környék, klikk a lányon, aki megköszöni, és felhív a lakására. Nos, ez is egy visszautasíthatatlan ajánlat, és a meglepetés még csak most következik…

07-04 Better Get Used To It – Salieri Bar (Salieri bár) [135]
A Don igen dühös, hogy az ő területén ilyen hitvány gazfickók garázdálkodnak, és némi leckéztetést kér. Paulie felvállalja, hogy ketten ellátjuk a fickók baját. Salieri azt kéri, hogy ne öljük meg őket, csak „törjük össze minden csontjukat, hagyjuk őket saját vérükben fürödve, gondoskodjunk róla, hogy tolószékbe kerüljenek, és kiskölykök röhögjenek az összetört képükön." Hmm, alapjában véve kedves ember a főnök…
Látogassuk meg Vinnie-t, aki egy baseballütőt, és a biztonság kedvéért egy 911-est ad nekünk. Pattanjunk be friss szerzeményünkbe, a Lassiterbe, mivel egy jó gyors kocsira lesz szükségünk, és hajtsunk a kijárathoz.

07-05 Better Get Used To It – City (Város) [140]
A kínai negyed, Chinatown eddig el volt zárva elölünk, most viszont szabad az út, egy Big Buff nevű figurát kell megkeresnünk. Menjünk a kis sikátoron és a sétányon át az alagút felé, majd egyenesen fel a dombon és az első utcán jobbra máris kijutunk a térre. Az első padnál ott vár maga Mao, szálljunk ki, és akciózzunk rajta. Mint megtudjuk, a huligánok nem messze, a Terranova híd közelében, a régi szervizben vertek tanyát. Irány a megjelölt hely!

07-06 Better Get Used To It – Service Station (Szervíztelep) [145]
Ez egy nagyon idegesítő pálya, itt bukik ki először a rettentően primitív AI, és sajnos nem ellenségeinknél, hanem szövetségeseinknél. Menjünk a piros vasajtóhoz, az akciógombbal rúgjuk be, majd baseballütővel a kézben mehetünk mozizni.
Figyelem! Fontos, hogy bármilyen jó is lenne, a pisztolyt nem használhatjuk, mert a bandafőnök meghallja, és kereket old. Tehát csak testápoló jöhet szóba. Amint Paulie ütni kezdi a kopaszt, álljunk annak háta mögé, és mint a kovácsmesterek a vasat, váltott ritmusban csépeljük az ellent, de vigyázat – Paulie is kaphat az áldásunkból! Nem vicc, és kis híján lefordultam a székről, mikor rájöttem, hogy a 40 életpontját én vettem el a verés közben. (Volt, hogy halálos csapásra lendített ütőmmel el kellett rohannom egy csendes sarokba, és ott elengedni az áldást, ami elég röhejes látványt nyújtott.)
Ha a kopasz elfeküdt, két választásunk van.

Ideális esetben Paulie megvárja, mit lépünk. Ekkor menjünk be a garázssor mögé, balra, itt két figura van, az egyiknél feszítővas, a másik fegyvertelen. Ápoljuk le őket is. Ha Paulie esetleg elcsámpázna, hagyjuk a csudába őket, és menjünk ostoba haverunk után, mert tülerőbe rohan. Ott ugyanis öt figura várakozik, feszítővas, baseballütő, van itt minden. Itt is lehet figurázni, a hátrálós trükk jól bejön, főleg, ha közben Paulie hátulról üti a szívart. A lényeg, hogy mindenki feküdjön el. Hamarosan rábukkanunk egy öreg bátyóra, aki megköszöni a segítséget, és elárulja, hogy az egyik fickó valami fontos ember fia. Hurrá…
Menjünk tovább, fel a vaslépcsőn, a végében ugorjunk le (ne csak „lelépés a semmibe", mert az életpont-levonás, használjuk az ugrás gombot!). Váltsunk át pisztolyra, mert itt már lövöldözni kell. Jobbra, a garázs sarkánál ácsorgó fickót rögtön le is szedhetjük, aztán jön még kettő, hátul a kerítésen át. Ha fekszenek, óvatosan szambázzunk előre, balra hátul sárga dzsekis áldozat. Gyűjtsük be a fegyvereket, és menjünk a sárga hulla felé. A saroknál óvatosan, ott egy kék inges figura, majd még egyet hullajelölt. Ha mind meghalt, mehetünk tovább, míg el nem indul a mozi…

07-07 Better Get Used To It – Chase (Üldözés) [146]
Szálljunk be a verdába, és padlógáz! Tulajdonképpen semmi dolgunk nincs, csak követni a vadat, mindig egyfelé mennek, és előbb-utóbb felkenődnek egy házfalra, vagy füstölő motorral megállnak valahol. Álljunk meg, szálljunk ki, újabb mozi következik, melyből kiderül, Tom valóban nem az a vérbeli maffiózó…

08. The Whore + The Priest (A prosti + A pap)
08-01 The Whore – Talk With Frank (Beszélgetés Frankkel) [150]
Itt sok akció nincs, nagy a baj, a karambolos kocsiból az egyik fickót élve húzták ki, a lelőtt csóka meg egy városi elöljáró fiacskája volt. A politikus, aki a polgármester nagy haverja, persze elrohant sírva a Morelli fizette hekusokhoz, úgyhogy gyakorlatilag az egész város ellenünk fordult.
Ám van egy másik probléma is, egy bordély tulaja, aki eddig nekünk fizetett, átpártolt Morellihez, ráadásul az egyik prosti rendszeresen kifecsegi titkainkat az ellenlábas bandának. Feladatunk, hogy örökre befogjuk a lány nagy száját, nyilvánosan kivégezzük a tulajt, és ellopjunk az irodájából minden dokumentumot és pénzt. Szép kis munka…
Kocsi, fegyverek adottak (egy Falconerben ülünk, a régi taxink hasonló típus volt, kulcs nélkül is tudjuk kezelni, így egy újabb autóval bővült a járműparkunk). Hajtsunk a térképen megjelölt helyre, keleti városrész, Down Town, Corleone Hotel (hmm… nem ez az egyetlen eset, amiben a cseh fiúk a Keresztapa-trilógiára utalnak!), a templomhoz közel, ahova annak idején első utasunkat vittük. Szálljunk ki, és menjünk a bejárathoz.

08-02 The Whore – Hotel Corleone [155]
Az akciógombbal lépjünk be a hotelbe (üres kézzel!). Igazán pompás belső, ez tetszett nekem a játékban legjobban. Mielőtt lövöldözni kezdenénk, intézzük el a lányt: menjünk fel a másodikra, odafent irány a bal oldali ajtó, forduljunk jobbra, majd a folyosói kanyar után az első ajtón balra akciózzunk. Jön a szokásos mozi. A lányt ismerjük, ő volt az, aki a versenygyőzelmünk után gratulált nekünk a bárban, Sarah barátnője. Tom itt hibázik először, megesik a szíve a naiv kis prostin, aki mindent a bátyjáért tett, így meghagyja neki, hogy tűnjön el a városból, és soha ne jöjjön vissza.
Most jöhet az igazi akció. Menjünk vissza a földszintre, sétáljunk a portáshoz, és akciózva rajta kérdezzük meg, hol a diri. A jóember balra, hátul az étteremben papizik, fehér öltönyben, nem lesz nehéz kiszúrni. Menjünk oda hozzá, kerüljünk mögé, tehát a széke és a fal közé, nyomjunk egy akciógombot, ekkor Tom közli, hogy így jár mindenki, aki keresztbe tesz Salierinek. Rántsuk elő a pisztolyunkat, két pontos lövéssel kifektethetjük a figurát, majd gyorsan fedezékbe a fotelok mögé, a szemben ücsörgő fekete öltönyös azonnal tüzet nyit! Nagy mennyiségű rosszfiú özönlik be, finom kis akció, sok-sok lövés, nagyon jó! A hulláktól

begyűjthetünk jó kis műszereket, még egy Luparát is (lefűrészelt csövű puska).
Ha elült a csatazaj, menjünk vissza az előtérbe. A lépcső mellett menjünk a portáspult végébe, itt bejuthatunk mögé. Sétáljunk a kulcsostáblához, ott akciózva levehetjük az igazgatói iroda kulcsát, és be is kötözhetjük a sebeinket (+30 HP) az elsősegély-ládika használatával.
Menjünk fel a harmadikra, közben persze lesz egy-két kóbor gorilla, úgyhogy csak óvatosan! Balra, majd jobbra máris ott az iroda. Klikk az ajtón, de vigyázzunk, mert odabent is van egy rosszarc! Ha kisimult, menjünk az asztalhoz, akció rajta, ekkor Tom felszedi a papírokat, és elhelyezi a bombát. Rohanjunk ki az ajtón egyenesen a folyosóra, és lehet filmet nézni.

08-03 The Whore – Rooftops (Háztetők) [160]
A kéményekkel szemben állunk. Forduljunk jobbra, a ház mindkét oldalán van egy-egy párkány, másszunk fel a bal oldalira, így eljutunk egy tűzlépcsőhöz. Menjünk felfelé, majd amerre lehet, találunk egy ajtót, majd egy másikon kijutunk a tetőre. Forduljunk jobbra, másszunk fel az első kis keresztpárkányra, majd rögtön balra, a rá merőlegesre. Menjünk végig a tetőn, másszunk fel a szélére, és ugorjunk át szemben lévő ház tetejére. Vigyázzunk, itt már lőhetnek! Menjünk szépen előre, mindig találunk olyan pontokat, ahova leugrálhatunk, így elérünk sok-sok kéményhez. Jobbra lent egy valóságos lépcső vezet a tetőre – és féltucatnyi rendőrhöz. Tetszik, nem tetszik – mindet le kell lőnünk. Próbáljuk meg először a Springfield puskával lövöldözni zsarut kikapni a szemben lévő háztetőről, így a többieket könnyebb lesz leszedni. Ha elfeküdtek, óvatosan induljunk előre, de vigyázzunk, balra hátul lesben áll egy fakabát, és fent a tetőn is van még ellen. Ha elült a csatazaj, gyűjtsük be a fegyvereket. Kaptassunk fel a kis ferde építményen oda, ahol a puskás rendőr holtteste fekszik, és vegyük fel a Springfield-et. Ezután forduljunk balra, másszunk fel a párkányra, és ugorjunk át a fa állványzatra. Menjünk előre, majd fel egy szintet, ahol találunk egy létrát – és egy újabb filmet…

08-04 The Priest – Surprise (Meglepetés) [165]
Menjünk le jobbra a falépcsőn, majd balra hátra. Itt egy újabb elsősegélydoboz, ha kell, most használjuk, vagy később is lehet, hiszen hamarosan parázs kis hírig veszi kezdetét… Tárazzuk be az összes fegyvert, és valami gyorsan lövő pisztolyt (például egy 911-est) vegyünk elő. Menjünk le a lépcsőn, és indul az újabb mozi, melyben kiderül, hogy épp áldozatunk temetésére csöppentünk be. Persze a túlélő emberke felismer. A filmecske alatt ereszkedjünk féltérdre, és amint miénk a pálya, tömjük meg ólommal az arcot. Ezután keressünk fedezéket a koporsó mögött. A padsorok között van két figura, egy fenn a szószéken, egy a karzaton, géppisztollyal, és egy pisztolyos balra hátul a gyóntatófülkéknél. A szószékest a Springfielddel könnyű leszedhetjük, a padok közül pisztollyal operáljuk ki a

rosszfiúkat, majd az első padsor mögül a Tommy-gitárt pengető fickót is leszedhetjük a puskánkkal. Óvatosan szedjük össze a fegyvereket, majd, hátul a sarokból is kapjuk ki az embert, szedjük fel a fegyverét, és villámgyorsan rohanjunk vissza, túl a koporsón, egészen az oltár mögé! Ugyanis egy halom igen ideges, és igen jól felfegyverzett arc özönli el a templomot, de itt biztonságban vagyunk, és kényelmesen levadászhatjuk őket. Ha minden csendes, újabb mozi következik, melyben a pap megdöbben, mi kifizetjük a kárt és a sokkot, ő persze zsebre vágja a pénzt, és még azt is megígéri, hogy mond értünk egy imát. Ámen…

08-05 The Priest – Escape (Menekülés) [170]
Tegyük el a fegyvert, rohanjunk le ezerrel a lépcsőn, és vágódjunk be sárga sportautónk koporsószállító, hangzatosan Charon névre keresztelt testvérkéjének volánja mögé. A zsaruk köröznek, de ezt megúszhatjuk: lavicskázzunk el valami eldugott, csendes helyre, és parkoljunk le! Ha körbeszáguldozunk a városban, a rendőrök felismernek, és sűrű akciók kezdődnek, ám ha meghúzzuk magunkat, a körözés szép lassan „elévül", és mi hazacsoroghatunk a verdával.

09. A Trip To The Country (Vidéki kiruccanás)
09-01 A Trip To The Country – Salieri Bar (Salieri Bár) [185]
1933. Frank újabb megbízást közvetít – egy városon kívüli farmon kitűnő kanadai viszki vár ránk. Sam már előrement, nekünk csak annyi a dolgunk, hogy elmenjünk a hobokeni raktárhoz, és Paulie-val, valamint még két fickóval levigyük a farmhoz a teherautókat, megpakoljuk, és hazahozzuk a piát. Megint túl egyszerűnek tűnik minden…
Keressük fel dadogós barátunkat. Egy remek kis járgánnyal ismertet meg, egy Bolt V8 Roadster-rel. Irány a kijárat.

09-02 A Trip To The Country – City (Város) [190]
Célunk Hoboken, a Salieri-raktár. Érdemes megjegyezni a helyet! Hajtsunk be a nyitott piros kapun, jöhet a mozi.

09-03 A Trip To The Country – The Farm (A farm) [195]
Sam sehol, valami bűzlik. Induljunk el előre (és toljuk fel a gammát, hogy lássunk is valamit :)). Jegyezzük meg a két kis házikót az út két oldalán. Eljutunk két fészerhez, jobbra egy nagy, piros, balra egy kettős csűr. Menjünk tovább, hamarosan jobbra meglátjuk a teherautónkat, sétáljunk oda. Mozizzunk – a sofőr halott, és két Morelli-tag közli velünk, hogy utunk végére értünk. Hmm. A film alatt a szokásos féltérd. Amint vége a bejátszásnak, forduljunk meg, mivel mögöttünk ott settenkedik egy hullajelölt, majd vissza a két izgága alakhoz. Ha vége a csatának, szedjük össze a fegyvereket, és induljunk vissza, de ezúttal a kettős pajta háta mögé, és romboljunk be a második (hátsó) bejáraton. Rögtön jobbra látunk egy ajtót, óvatoskodjunk be, odabenn van két fegyveres, és fent, a szénatárolóban még kettő. Lőjük le a két alsó madarat, és vigyázzunk, mert ahonnan jöttünk, hamarosan berohan még egy főszer. Ezután likvidálhatjuk a két felső emberkét, és a lépcső tetején bekötözhetjük a sebeinket is. Menjünk ki a piros csűr felé, és induljunk az

úton óvatosan vissza – a két házból két-két rosszfiú fog megtámadni minket, nem lehet gond. Amint visszaérünk a kocsikhoz, heves tűzharcba botlunk, segítsünk be, majd menjünk Paulie-hoz, és akciózzunk rajta. Meg kell mentenünk Sam komát, így hát vezessük vissza Paulie-t a nagy piros csűrhöz, ahol haverunk elrohan pajszerért, várjuk be az ajtónál.

09-04 A Trip To The Country – Saving Sam (Sam megmentése) [197]
Paulie nekiáll kifeszíteni a bejáratot. Ereszkedjünk féltérdre, vegyünk kézbe valami gyorstüzelő készséget, amint felpattan az ajtó, lehet lövöldözni, mint állat. Vigyázzunk, odafent is van egy madárka. Ha elfeküdt mindenki, menjünk fel a legfelső szintre, itt fekszik Sam, elég rossz bőrben. Paulie elindul a kocsiért, és hamarosan balról az ellen is befut, kétautónyi korrupt hekus képében. Amint kiszállnak a kocsiból, rögtön vegyük tűz alá őket, vadásszunk le minél több embert! Ha Paulie elkezd kiabálni, hogy segítsünk neki, menjünk le, és varrjuk el a szálakat. Jön az újabb mozi.

09-05 A Trip To The Country – Return Journey (Visszaút) [200]
Ez egy jópofa dolog, a SOF2-ben volt hasonló akció. Menjünk a plató legvégébe, hogy védve legyünk. Három autót kell megállítanunk, a lényeg, hogy ne előzzék meg a teherautónkat. Van egy Tommy-gitár és 200 skulő, elégnek kell lennie. Nem könnyű a célzás, vigyük a célkeresztet az országútra, az első lövés után a többi már kb. jó helyre megy, csak tartsuk a pozíciót, célozzunk a motorházra, vagy a szélvédőre, a sofőrre. Ha esetleg elmenne melletünk a kocsi, semmi gáz, forduljunk utána jobbra, és lőjük át a ponyvát! Ha mind a három kocsi elmaradt, lehet örülni.
Sam egy kitűnő, lefizetett dokihoz kerül Oakwoodba, mi meg megyünk vissza a raktárhoz.

09-06 A Trip To The Country – The Warehouse (A raktár) [205]
Két választásunk van: vagy hazamegyünk, vagy Bertoni mesterhez. Javaslom az utóbbit.

09-07 A Trip To The Country – Lucas Bertone [220]
Lucas újabb szívességet kér: egyik haverja lába alatt izzik a talaj, a zsaruk úton vannak hobokeni lakása felé. Ha figyelmeztetjük őt, Lucas hálája nem marad el. Nosza. Van rá vagy két percünk, de nincs messze a cél. Ha felülről megyünk, és a második utcán jobbra lecsorgunk, a ház pont szemben van az úttorkolattal, egy kivilágított nyersfa portál. Pattanjunk ki, és akció az ajtón. A mozi után jópofa dolog megvárni a történéseket, befutnak a zsaruk, és berombolnak a házba. Menjünk vissza szerelő kománkhoz, aki jutalmul bemutat egy új innovációt, az első áramvonalas modellt, amelynek motorja úgy dorombol, mint egy cica… Egy gazdag pasinak már van egy ilyen Ulver Airstream Fordor nevű csodája, ott parkol Oakwood egyik kertvárosi kis házikója előtt...

09-08 A Trip To The Country – Lucas Bertone 2 [223]
Hajtsunk a megadott helyre, nézzünk jól körül, majd fújjuk meg a gépet, és irány haza. Parkoljunk le az udvaron, Ralph majd elintézi az „átírást". Sétáljunk be a hátsó ajtón.

10. Omerta (Omerta, a hallgatás törvénye)
10-01 Omerta – Salieri Bar (Salieri Bár) [225]
Háború van. Elveszett a teljes szállítmány, nyolc ember meghalt, Sam súlyosan megsebesült. És ami a legrosszabb: ellenfeleink már az államügyészt is a maguk oldalára állították, aki szintén igen közel áll az általunk lelőtt srác elöljáró apjához, és már igen sok bizonyítékot összeszedett. A legfontosabb: a Salieri-klán teljes könyvelése, melyet Frank, elárulva a Családot, a hatóságok kezére játszott, maga és családja védelme fejében. Az árulók halált érdemelnek, személyes érzelmek, régi barátság itt már nem számítanak… Természetesen a Don minket bíz meg az ítélet végrehajtásával.
Látogassuk meg Vincenzo-t, kapunk egy jól bevált 1911-es Coltot, és egy Luparát, mely odahaza, Szicíliában az Omerta, a hallgatás törvénye megszegőinek legfőbb büntetőeszköze. Ralph barátunk ezúttal a jól ismert „piroska", a Schubert Six extra változatát kínálja. Pattanjunk be, és irány a kijárat.

10-02 Omerta – City (Város) [230]
Frank nyomára kell bukkannunk. Első utunk a kínai negyedbe vezet, a jó öreg Big Biff-et kell kifaggatnunk, aki ezúttal nem a padoknál van, hanem hátul, a NORTON ICE CREAM táblás üzletnél. Semmit nem tud, de azt ajánlja,

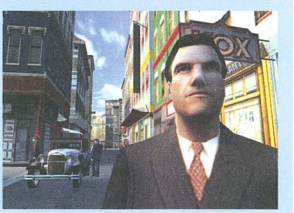
kérdezzük meg Little Tony-t a múzeumnál. Irány tehát Central Island legalja, az épülethez vezető kis sétánynál találjuk a barna zakós fickót (a blökire vigyázzunk!). Ő annyit tud, hogy egy bizonyos „Idióta József" bőfögött tegnap valamit a témáról. A figura New Ark-ban, a Guiliano híd alatt, Bertone műhelye mögött található két társával.

10-03 Omerta – City 2 (Város 2) [235]
Menjünk oda célpontunkhoz, könnyű ráismerni, tök kopasz. Lépjünk hozzá, és kattintgassunk rajta. Izgalmas párbeszéd következik, ha meguntuk, néhány erős balcsapott és jobbhorog meggyőzi arról a valóban mentálisan terhelt fickót, hogy jobb lesz, ha beszél, mielőtt kiverjük belőle a déli babfőzelékét. Franket Oakwood egyik házában őrzik, a teniszpályával szemközt, és bármikor elindulhatnak a reptérre, hogy Európába menekítsék. Oké, pattanjunk be a verdába, és tűz ezerrel a megadott helyre. Amint odaérünk, jön a kis mozi, a zsaruk és Frank elindulnak a reptérre. Követnünk kell őket, igazi mozifilm, autós üldözés, még egy szokásos, sablonos elénk hajtó teherautó is bejátszik a képbe, nagyon jó :). Amint rákanyarodunk a reptér lehajtóágára, jön az újabb filmetűd.

10-04 Omerta – The Airport (A reptér) [240]
Vigyázzunk, amint vége a mozinak, rohanjunk jobbra az autók közé, mert a kivágódó kocsi megpróbál elsodorni minket! Vegyük elő a coltot, és szép óvatosan, békaügetésben előre. Bent pár jóember vár ránk, egy jobbra, egy a pult mögött, egy balra, géppisztollyal. Vadásszuk le őket, ha mind elfekült, Frank kirohan a hátsó ajtón. Szedjük össze a fegyvereket, a pulttal szemközti falon van egy elsősegélydoboz, használjuk, vagy jegyezzük meg a helyét. Menjünk ki, amint átmásztunk a sövénynek álcázott betonkerítéseken, elindul a Zeppelin felől egy teherautó. A néger sofőr a két hangár között lefékez, és kiugorva feszítővassal ránk támad. Előzzük meg a bajt, és ha elfeküdt a koma, két lehetőségünk is van. Vagy elindulunk gyalog az 1. hangáron át, amelyben féltucatnyi rendőr van géppisztollyal, puskával, kézifegyverrel, és akciózunk velük egy kiadósat, vagy bepattanunk a meglehetősen golyóálló teherautóba, és szépen elgázoljuk mindet – én ezt csináltam, nagyon jó móka :). Ha valamelyik állva marad, kiszállva lőjük le. Jön a szokásos fegyvergyűjtés. Vigyázzunk, amint kiérünk a hangárból, balra lesz egy kis adótorony, onnan is lőnek ránk, szedjük le a fickót. Ezután menjünk egyenesen hátra, ott van Frank, és pár újabb áldozat. Ha mindenkit elgázoltunk/lelőttünk, jön a mozi.
Mint kiderül, a Morellivel lepaktált rendőrök elrabolták Frank feleségét és kislányát – ha barátunk nem adja át a könyveket, megölik a családját. Frank arra kér, keressük meg őket, és megkapjuk, amit akarunk. Odabilincseljük őt egy villanyoszlophoz, és mehetünk keresni a lányokat.

10-05 Omerta – Frank [243]
Nem kell messzire menni: hátraarc, jobbra egy faépület, amiből két fegyveres rombol ki, szépen fektessük el őket, majd menjünk be, a búcsúzkodó pártól balra ott az asszony meg a kislány, és egy izgatottan telefonáló figura, lőjünk meg a környékkel, menjünk Hobokenen át az alsó úton fel, majd hazafelé válasszuk a felső pályát. A garázsnál egyébként ott strázsál valami testőrféle – ha jól láttam a Schubert kerekei alól kilógó kezét :), akkor rózsaszín öltönyben. Kössük el a gépet (sajnos nem a

jük le őt is. Hátul, a falon van egy újabb elsősegélyláda, kötözhetjük a sebeinket, majd akciózzunk az asszonyon. Ezután vissza Frankhez, vezessük őt a családjához.
Könyvelő barátunk újabb kéréssel rukkol elő, hozzuk el a repülőjegyeket – ezek a pulton vannak, elöl, a váróteremben, ahol az egész lövöldözés kezdődött. Ajánlom, hogy hátulról kössünk el egy kocsit, azzal gyorsabban megtesszük az oda-vissza utat. Frank és családja már odakint vár, és Tom elköveti a második hibát – életben hagyja öreg barátját. Cserébe megkapja a szép kulcsát, ahol a könyvek vannak. Ezt még meg fogjuk bánni…
Menjünk vissza a jó öreg Schuberthez, és irány a reptér kijárata.



10-06 Omerta –
An Act Of Grace (Kegyelem) [245]
Célunk Down Town, azaz a belváros, a First National Bank. Álljunk meg előtte, szálljunk ki, akciógomb az ajtó előtt, ennyi. A szokásos két választásunk van: haza, vagy Bertone műhelyébe, egy újabb mellékküldetésért, és egy újabb autóért. Javaslatom az utóbbi.

10-07 Omerta – Lucas Bertone [260]
Lucas egy igazi kiállítási darabot igér, ha megleckéztetjük a Black Cat bár kidobóemberét, Big Stan-t, aki Lucas Carlo haverját nemrég alaposan helybenhagyta.
Menjünk az olasz negyedbe, könnyen megtaláljuk a bárt, álljunk meg a lépcsőnél, és menjünk fel, ott a támaszkodó alak, szép darab állat. Akció rajta, majd gyomrozzuk meg őt is alaposan. Ha a fickó elmenekül, mehetünk vissza Lucashoz begyűjteni a köszönetet és a jutalmat.
Lucas egy valóban gyönyörű, elsőkerékmeghajtású szedánt mutat, egy Thor 810-est, filmcsillagok járnak ilyennel, no meg egy szivar a milliomos negyedből, odafent Oak Hillen…

10-08 Omerta – Lucas Bertone 2 [263]
Eddig nem hajthattunk fel a hegyre, most már szabad az út. Persze ez sem véletlen, a következő küldetésben itt lesz a célunk, úgyhogy azt javaslom, ismerked-

mühelyben látott méregzöld dukkóval, hanem valami igen randa narancsszínben), és mehetünk haza.

11. Visiting Rich People (Látogatás gazdagéknál)
11-01 Visiting Rich People – Salieri Bar (Salieri Bár) [265]
Frank félreállítása után már csak pár tanú, és egy halom dokumentuma maradt az államügyésznek. Előbbiek Sam és Paulie gondjaira vannak bízva, utóbbiakat mi fogjuk ellopni az úriember Oak Hill-i villájának szélfiből, egy Salvatore nevű profi mackó segítségével. Látogassuk meg Vinnie-t, kapunk a „csendes műszakra" egy baseballütőt, és biztonság kedvéért egy 911-est. Üljünk be a frissen lopott Thor 810-esbe, vagy amelyikbe tetszik, és irány a kijárat.

11-02 Visiting Rich People – City (Város) [270]
Salvatore-t könnyen megtaláljuk, álljunk meg a megjelölt helyen, a telefonfülkénél, és a jóember, aki tehetségét nagyapjától örökölte, bevágódik mellénk. Mehetünk a milliomos negyedbe.

11-03 Visiting Rich People – The Villa (A villa) [275]
Rendkívül érdekes feladat, amelyet két alapvető módszerrel lehet végigvinni. Az első a mészáros módszer, amelyben mindenkit megölünk a villában és környékén, a második az elegáns, úri betörő stílus, melyet egyetlen lövés nélkül

GAME INFO

Fejlesztő:
Illusions Softworks
Kiadó: Take 2

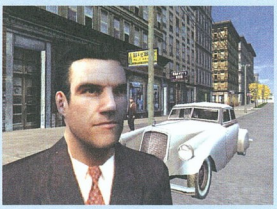
Megjelenés:
2002-September-06

Kategória: Akció

Honlap: http://www.mafia-game.com/

lehet teljesíteni, és ennek jutalma egy igen finom jármű, én épp ezért mindenképp ezt javaslom, ehhez következik a leírás.

Amint bejutottunk a kertbe, szemben terpeszkedik velünk a ház. Jobbra és balra egy-egy élősövényből kialakított kis „négyszög". A bal oldali körül egy puskás őr köröz, a jobb oldali végében egy kis faépítményben egy másik őr figyel. Balra hátul két őr a szökőkútnál, egy a ház előtt a teraszon, kettő hátul a ház mögött. Fussunk jobbra, Salvatore követ minket. Guggoljunk le a szobor mögött a beugróban, és Salvatore felé fordulva nyomjuk meg az akciógombot, ekkor Tommy azt mondja: „Wait here", azaz várj meg itt, a jó lakatos koma többé nem mozdul. Fussunk át a másik oldalra, és arccal a kerítésnek, a beugró jobb oldalán térdeljünk le, vegyük elő a baseballütőt, és „húzzuk fel". Amikor az őr megáll rágyújtani, sétáljunk mögé, és bumm! Vegyük el tőle a kulcsot (!) és a puskát, és menjünk a két „négyszög" között fel az úton, majd lehajolva jobbra a kis pavilonig. Ütő a kézbe, menjünk az őr mögé, és öt is tegyük hidegre. Menjünk vissza Salvatore-hoz, és újabb klikkel szóljunk neki, hogy kövessen („Follow me"). Sétáljunk fel a sövények végéig, itt ismét üljenek le lakatosunkat, és amikor a



terasz előtt sétáló őr elfordul, rohanjunk mögé, és kináljuk meg.
Ezután menjünk tovább egyenesen a fal mentén (a szökőkútnál álló két őr nem fog bántani minket, elég képzetlen munkaerő...), forduljunk be a ház sarkán, itt egy oldalbejárat, amelyet az ellopott kulccsal kinyithatunk. Menjünk fel a lépcsőn a legfelső szintre, forduljunk jobbra, majd rögtön balra. Az ajtót kinyitva kijutunk a hallhoz, guggoljunk le, és így óvatoskodjunk át a szemben lévő ajtóig! Jobbra át, majd végig a folyosón, ott a dolgozószoba, a bal hátsó sarkában a széf. Klikkeljünk rajta.

11-04 Visiting Rich People – The Safe (A széf) [277]
A gazdi hazajött, szerencsére Salvatore épp végzett a melóval. Álljunk a mackó elé, klikkeljünk rajta, ekkor magunkhoz vesszük a bizonyítékokat, és menjünk ki. Rohanjunk végig egyenesen a folyosón, kijutunk a lépcsőházba. Menjünk le, szóljunk Salvatore mesternek, hogy itt várjon. A szemben lévő ajtón kijutunk egy kis folyosóra, balra az első ajtó a konyhába vezet. Ha igaz, a szomszédos ebédlőben a szobalány épp terít, álljunk az ajtó mögé felhúzott ütővel, majd amikor bejön a konyhába, üssük le (de lehet, hogy már a folyosón találjuk). Menjünk ki az ebédlőbe, majd balra ki a teraszra, és üssük le az őrt. Menjünk vissza Salvatore-ért, majd közösen irány le balra a lépcsőn, és leguggolva a sövény mellett. Itt ismét helyezzük parkolópályára a lakatos urat, és fektessük le a kikapcsolt szökőkút melletti őrt. Tovább a ház fala mellett, a hátsó udvarban egy őr áll háttal nekünk, csendesítsük el őt is. Menjünk vissza a mesterért, és vigyük a parkoló autóhoz. Próbáljuk meg kinyitni azt, ekkor Tommy szól Salvatore-nak, hogy nyissa ki az ajtót. Így szert teszünk egy Silver Fletcher-re, egy igen szép, erős és gyors autóra, aminek nagy hasznát vehetjük a későbbiekben!

(Ha esetleg lövöldözésbe keveredünk, és még a széf kinyitása előtt leterítjük a hátsó őröket, az ügyész testőrsége észreveszi a balhét, és rögtön elhajtanak a főnökkel, így hiába is keresnénk az autót! És még egy megjegyzés: akár így, akár úgy, a meneküléshez a hevesebb vérmérsékletűek nyugodtan gyilkolászhatnak, semmi gond, csak a főlépcsőn álldogáló szürke öltönyös úriembert ne bántsuk, ő az államügyész!)

11-05 Visiting Rich People – Escape (Menekülés) [280]
Haza kell vinnünk a mester urat. Egy trükk van a dologban, hogy nem kukorékol, hol akar kiszállni. A háza az út bal oldalán van, egy „Monuments" feliratú portál mellett. Itt álljunk meg, Salvatore köszöni szépen a teli gatyát, mehetünk haza.

12. A Great Deal! (Egy remek üzlet!)
12-01 A Great Deal! – Salieri Bar (Salieri Bár) [285]
Csak egy mozi... Az előző esti kaland jól sikerült, most pedig úgy tűnik, sikerül a kiesett kanadai viszkit is pótolni. Egy Willam Gates (hmm...) nevű figura Kentucky-ból egy egész teherautónyi szállítmánnyal vár minket egy parkolóházban, két jóember visz minket oda, akik baj esetén a hátsónkat védik majd.

12-02 A Great Deal! – Parking Lot (Parkolóház) [290]
Menjünk be a parkolóházba. Sétáljunk fel a legfelső szintre. Szép hosszú és látványos filmecske következik, talán mondanom sem kell, támaszkodjunk rá a térdelés gombjára, hogy a mozi végén védve legyünk. Körben hullák és fegyverek hevernek, töltsük fel a készletünket, és jöhet a vadászat. Ez nagyon jópofa és finom kis akció lenne, ha a már szapult, hihetetlenül primitív AI miatt nem saját embereink sejhajára kellene vigyáznunk. Sam, de főleg Paulie habozás nélkül berohan három kereplő géppisztoly össztüzébe; az, hogy egy oszlop védelméből lövöldözzenek, eszükbe se jut, és hihetetlen eleganciával sétálnak be a mi tűzvonalunkba is, hogy aztán háttal az ellenség golyózáporának, méltatlankodva szidjanak minket, hogy miért őket lőjük... Hihetetlen, elképesztő, elkeserítő! E nélkül jó kis csata lenne, van sok tereptárgy, ami mögé elbújhatunk, egy pár jó sorozat a Tommy-gitárból felrobbantja az olajos hordókat és a kocsikat, lehet vadászni puskával a sarkok mögül, oldalra gurulni pisztollyal a kézben, finom! (Mielőtt odamegyünk a csempészekhez, a felhajtót eltorlaszolhatjuk két kocsival, így kevesebb dolgunk lesz, a kocsik felrobbantásával az előttük szerencsétlenkedő rosszfiúkat eliminálhatjuk!)
Ha a felső szint tiszta, mehetünk eggyel lejjebb, ott is van pár áldozat (főleg a hülye haverjaink), és a kis elkerített tárolóban egy elsősegélydoboz, aztán még lejjebb. Vigyázzunk, ne a lépcsőn menjünk, mert onnan kézigránáttal dobálnak minket! Az alsó szintet két autó torlaszolja el, innen Molotov-koktélok repülnek, úgyhogy csak óvatosan. Érdemes jó messziről géppisztollyal felrobbantani a jobb oldali kocsit, csak az összetűz közepén korzózó Paulie-ra vigyázzunk...
Ha minden csendes, kötözzük be a sebeinket a portásfülke mellett, majd vissza a legfelső szintre, üljünk be a ládákkal megpakolt kisteherautóba, és hajtsunk ki a parkolóház kijáratán.

12-03 A Great Deal! – Car Chase (Autós üldözés) [295]
Ezzel nekem semmi gondom nem volt. A piát le kell szállítanunk a raktárunkba, Hobokenbe, ám két ellenséges kocsi is üldöz minket. Szerencsére az említett hátvédsor igen jól muzsikál, úgyhogy alig találkoztam az üldözőkkel. Egyszer a hobokeni lehajtó előtti kanyarban értek utol, és küldtek a kocsira pár skulót, másodszorra a raktár felé lekanyarodás előtt, de egy vészfékezéssel, majd a kisebb csattanás utáni padlógázzal bevágtatva a piros kapun (érdemes a távolabbi lehajtót választani, könnyebb a beforduláshoz) sikeres volt az akció.

Adalék: a hajkurászást elkerülhetjük, ha rögtön a pálya elején kiszállunk a teherautóból, és balra, a parkolónál álló hat kibert levadásszuk, ők lesznek ugyanis az üldözőink, ha életben

maradnak… (Persze ez elég rizikós módszer, hiszen a zsaruk lekapcsolhatnak minket a lövöldözés miatt!)

12-04 A Great Deal! –
Back At The Bar (Újra a bárban) [300]
Csak mozi. Mint kiderül, Bill Gates egy hazug csaló, piti kis tolvaj (ejnye, cseh fiúk! :)), aki a szeszt Morellitől lopta, úgyhogy tulajdonképpen sikeresnek lehet elkönyvelni az esetet. Erre iszunk!

1933. december 5.-én véget ért a szesztilalom. Tommy feleségül vette Sarah-t, aki egy kislányt szült neki. A szeszcsempészés alatt összeszedett pénzt a Család zsíros üzletekbe fektette. Építkezések, szállítmányozás, éttermek, szakszervezetek – és persze a szerencsejáték, fogadások. Ám a háború a két riválisklán között nem ért véget…

13. Bon Apétit! (Jó étvágyat!)
13-01 Bon Apétit! – City (Város) [310]
1935. Salieri igazi hazai izekre vágyik. A belvárosban, Pepe, a maestro várja őt éttermében, ám a Don sofőrje beteget jelentett, így mi fogjuk fuvarozni őt. A főnök Lassiter V16 Roadster-évelmegyünk, így a sikeres küldetés végén ezt is hozzácsaphatjuk majd a készletünkhöz. Hajtsunk át New Ark-ba, a megjelölt helyre, szép nyugodtan.

13-02 Bon Apétit! –Pepe's Restaurant (Pepe étterme) [315]
Jókora mozi következik, és még nagyobb támadás. Szokás szerint féltérdre a mozi alatt, amint vége, rohanjunk ki a hátsó ajtón, a folyosón elsősegély-ládikó, jó lesz megjegyezni. A kis udvaron két lehetőségünk van. Jobbra egy oldalajtó, mely a lépcsőházba vezet, előttünk egy kis sikátor, innen egy géppisztolyos alak vesz tűz alá minket az utcáról – ha lelőjük, máris van egy Thompsonunk. Hamarosan az oldalajtón beözönlenek a rosszfiúk, innen az udvarról kényelmesen lelőhetjük őket, majd irány a lépcsőház, az emeleten egy géppisztolyos alak van, és az utcán még pár áldozat. A másik lehetőség, hogy itt kezdünk, lelőjük az emeleti tagot (a lépcsőről könnyű célpont, nem is kell felmennünk), majd az ő géppisztolyával rendezkedünk. Én mind a két módszert kipróbáltam, mindkettő sikeres lehet. Csak a Don életerejére figyeljünk, ha nagyon lemegy, rohanjunk vissza az étterembe, és segítsünk be neki onnan, nehogy meghaljon! (Közben megállhatunk egy kis kötözésre is.)
Ha vége a dalnak, szedjük össze a fegyvereket, és jöhet a film – egyértelmű, hogy az áruló a táppénzre ment sofőr, de ezt nem ússza meg szárazon…

13-03 Bon Apétit! –
After The Attack (A támadás után) [320]
Carlo az olasz negyedben bérel lakást. Menjünk a jelölt helyre, egy kis, deszkakerítéssel lezárt kihajtó melletti dupla ajtón kell akciózunk.

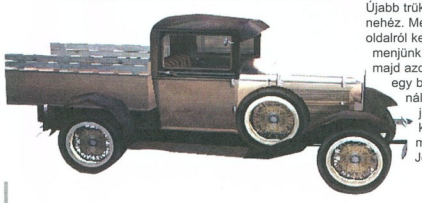
13-04 Bon Apétit! – Carlo [325]
Menjünk fel az emeletre, Salieri az áruló lakásának ajtajánál vár. Ráklikkelve Tommy berúgja az ajtót, menjünk az ablakhoz, ekkor hősünk kimászik az ablakon. Menjünk le a tűzlépcsőn az udvarra. Szép óvatosan, egyik konténertől a másikra haladva cserkésszük be áldozatunkat, aki csinos bokszeralsóban és trikóban ácsorog, egy babás magnummal a mancsában. Ha kifeküdt, járjuk körbe az udvart, három haverja még ránk vár, egyiknél pisztoly, másiknál baseballütő, harmadiknál acélrúd, nyírjuk ki mind. Ennyi, jöhet a mozi.

14. Happy Birthday! (Boldog születésnapot!)
14-01 Happy Birthday! – Vincenzo's Workshop (Vincenzo műhelye) [330]
A merénylettel Morello gyakorlatilag nyílt háborút hirdetett. Ha nem lennének befolyásos politikus haverjai, erőink nagyjából azonosak lennének. Így hát elsőnek félre kell állítanunk a már sok bajt okozott elöljárót, akinek fiacskáját anno hidegre tettük. A korrupt emberke egy gőzhajón ünnepli a szülinapját, ideális alkalom egy nyílt színi, elrettentő erejű és figyelmeztető jellegű kivégzés számára. Annyi „csak" a dolgunk, hogy feljussunk a hajóra. Egy pisztoly vár ránk elrejtve az egyik férfimosdóban, á la Keresztapa…
Egy feltűnésmentes kocsira lesz szükségünk: Ralphy egy népszerű modellt, egy szép kék Cruader Chromium Streak-et ajánlom.
Pattanjunk be, és irány a kijárat.

14-02 Happy Birthday! – City (Város) [335]
Célpontunk Central Island legvége, arra, ahol a Lassitert loptuk anno. Menjünk a kikötőhöz, álljunk be a parkolóba, és le a lépcsőn. Nagy tömeg, gőzhajó, és egy zord gorilla a stégen, aki persze nem enged át minket meghívó nélkül. Sebaj. A kikötőépület mellett, a zsákok és a telefonfülke között találunk egy nyitott ajtót. Menjünk be, majd a jobb oldali ajtón át jobbra le az alagsorban. Itt balra találunk egy öltözőt, hátul két rend matrózuniformis. Akciózzunk rajtuk, Tommy átöltözik, és a morc kíber némi motozás után átenged minket.

14-03 Happy Birthday! – At The Party (A partin) [340]
Újabb trükkös pálya, pár buktatóval, de nem nehéz. Menjünk fel a lépcsőn, majd bármelyik oldalról kerüljük meg az éttermet, és mögötte menjünk át a kis folyosón. Forduljunk balra, majd azonnal még egyszer balra, és ott állunk egy bezárt ajtó előtt – „Kulcs a kapitánynál" felirattal. Menjünk le egy szinttel lejjebb, találunk egy ücsörgő matrózt, klikkeljünk rajta. Közli, hogy a kulcs most éppen az úszómesternél van. Jobbra át, ott flangál a figura csíkos pólóban. Klikk, leráz minket. Még egy klikk, beleegyezik, hogy odaadja a kulcsot, ha felnyaljuk a klotyót. Hurrá. Menjünk a folyosó végébe, ott a mosdóban felvehetünk egy vödröt, ezzel menjünk vissza a bezárt vécéhez, és klikk a szutykos csészén. Tommy bezárja az ajtót, és nekiáll fókázni. Ez nagyon fontos! Ha koszosan hagyjuk, a mesterúr rájön, hogy valami nem stimmel, és ránk szabadítja a testőröket! Szóval tessék szépen pucolni, ha kész, jobbra a kis szekrény alatt ott a pisztoly. Vegyük fel, tegyük zsebre, és vigyük vissza a kulcsot az úszómesternek. Menjünk fel a felső szintre, a zenekarhoz, és álljunk be a zongora mögé. Hamarosan elindul a mozi, majd a végén áldozatunk beszélni kezd. Lépjünk mögé, rántsuk elő a fegyvert, és pár gyors lövéssel terítsük le. Ha megjelenik az „Escape" (Meneküljünk) felirat, tegyük el a pisztolyt, és rohanjunk le a legalsó szintre. Ha háttal állunk az étteremhez vezető lépcsőnek, ahonnan kezdtük a küldetést, jobbra ott vár Paulie egy csónakban. A korláton kis ajtó, akciózzunk rajta, és vége is a mesének.

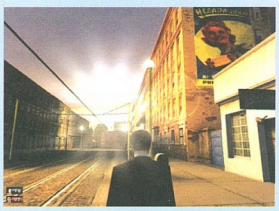
15. You Lucky Bastard!
(Te szerencsés kurafi!)
15-01 You Lucky Bastard! –
Salieri Bar (Salieri Bár) [345]
Morelli öccse, Sergio a város szakszervezeteit, köztük a dokkmunkásokét is a kezében tartja, ennek köszönhetően szinte minden, a városba érkező importot kontrollál. Ha kinyírjuk, az nagy érvágást jelent az ellenlábas famíliának. Paulie terve kész is – odamegyünk a kedvenc éttermébe, a telefonhoz hívjuk, barátunk pedig egy Thompsonnal kilyuggatja. Jó kis terv…
Ezúttal Paulie a főnök, úgyhogy csak követnünk kell, először Vinnie-hez, aki a biztonság kedvéért ad egy 911-est nekünk is, majd Ralphie-hoz (hagyjuk, hogy Paulie beszéljen



vele!), aki egy kellemes kis Guardian Terraplane-t bocsát rendelkezésünkre. Start!

15-02 You Lucky Bastard! – The Phone Booth (A telefonfülke) [350]
Irány a megjelölt hely, parkoljunk le a telefonfülke előtt, sétáljunk be, és klikk a készüléken, jön a mozi. Minden baba, csak Sergio helyett egyik gorillája az áldozat, aki épp azt kezdte mondani, hogy a főnöke ma nincs itt…

15-03 You Lucky Bastard! – Vincenzo [355]
Vincenzo újabb tervet eszelt ki. Sergio egy



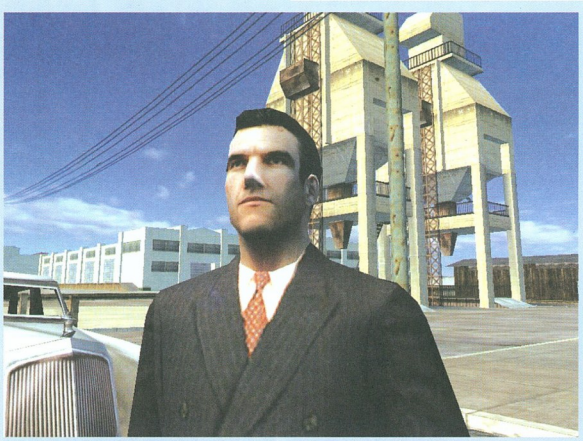
fiatal pipivel hetyeg Oakwood egyik bájos házikójában. Annyi csak a dolgunk, hogy odahajtunk, elhelyezünk egy bombát a kocsija alatt, és végignézzük a tűzijátékot. Vegyük fel lőmesterünk asztaláról a szerkezetet, és ugorjunk be egy számunkra kedves gépezetbe, de már most mondom, hogy valami igen gyors és kezes jószágba, amivel könnyű menekülni…

15-04 You Lucky Bastard! – Fireworks (Tűzijátékok) [360]
Hajtsunk a kijelölt helyre, parkoljunk le, és sétáljunk a kocsihoz. A ház előtt egy testőr cigizik, úgyhogy várjuk meg, míg végez, és visszamegy a házba. Ha a sétáló zsaru is eltűnt a jobbszélen, akciózzunk a kocsin. Utána sétáljunk el, és megnézhetünk egy újabb ismerős jelenetet a Keresztapából…

15-05 You Lucky Bastard! – Rainbow Garden [370]
Kezd Sergio az agyunkra menni… Egyik spiclink szerint a fickó most éppen az egyik bukmékerével randizik a belvárosi Rainbow Garden nevű étterem parkolójában. Ha gyorsan odavágtatunk, még ott érjük, és Paulie a „chicagói írógéppel", ahogy a Thompson géppisztolyt anno becézték, megírhatja az ifjú Morello halálos ítéletét. Semmi fegyver- és autóvételezés nincs, beülünk az előző küldetés kocsijába, és irány a parkoló. Jön a mozi – a Tommy-gitár ezúttal csődöt mond, úgyhogy menekülni kell.

15-06 You Lucky Bastard! – Escape (Menekülés) [372]
Sok tanácsom itt nincs – várjuk meg, míg Paulie bevágódik mögénk, aztán hátraarc, padlógáz, égő gumik. Én egyébként ilyen esetekben inkább a tűzharcot választom, megállok valami szűk helyen, és adj nekik, csak Paulie-ra kell vigyázni, aki nem hajlandó fedezéket keresni a kocsi mögött… Ha lekerült a piros jel a radarról, vagy kimúltak az üldözőink, mehetünk vissza a bárhoz.

15-07 You Lucky Bastard! – Railway Crossing (Vasúti átjáró) [375]
Nos, ez volt az a pont, ahol a cseh srácok knédlidagasztó mamuskái igencsak sűrűn csuklottak a kis piros köténykéjükben. Ugyanis azt mondja az írás: „Kill Sergio Morelli" – azaz öld meg Sergio-t. Nos, nem ez a feladat… „Mindössze" annyi a dolgunk, hogy kövessük a menekülő gazfickó kocsiját, és ne veszítsük szem elől! Nem kell lelőni, nem kell leszorítani,



semmi – csak követni kell, egészen a kikötőig, át a Giuliano, majd a West Marshall hídon. Az a nagy szívatás, hogyha átér a nyugati városrészbe úgy, hogy mi még nem értük el a felvonóhíd púpját, akkor vége a dalnak! Ám azt nem nézi a program, hogy mi az üldözött kocsi előtt vagy mögött vagyunk, így nyugodtan leelőzhetjük, és mehetünk előtte a céljáig . Ha bevágtat az autó a kikötő kapuján, hátradőlhetünk…

15-08 You Lucky Bastard! – The Harbor (A kikötő) [380]
Jaj, ez nagyon finom. Végre nincs ostoba haver, akire vigyázni kell, csak mi egyedül, és ezernyi rosszarc. Igazi vadászat következik! A mozi alatt szokásos féltérdes pozíció, amint vége, jobbra a portásfülkénél egy figura elrohan, őt operáljuk ki először, aztán jöhetnek a többiek, balra a sövény mögött egy, meg szemben a két másik emberke – és a befutó utánpótlás. Ha minden csendes, gyűjtsük be a fegyvereket. Ha előremegyünk, jobbra lesz egy nagy kétszintes épület, a farakások mögött, a felső részén két gazfickóval. Már most mondom, hogy a parton van négy daru, mindegyiken egy-egy orvlövész, figyeljünk rájuk! A szélsőt például a zöld vagon mögül a S&W 10 M&P pisztollyal könnyen leszedhetjük. Balra találunk egy hosszú raktárt, előtte egy deszkákkal megpakolt vagonnal. Ha bemegyünk, a jobb hátsó sarkában lévő ajtón eljuthatunk egy elsősegélydobozig. Én javaslom, hogy ezután a hátsó falnál menjünk előre, és szedjünk le mindenkit, ha szemben állunk a hátsó kapuval, a jobb oldali hosszú épületben egy Springfield-es csókát és némi újabb kötszert találunk. A puskával a hajó előtti két darun álló lövészeket könnyedén leteríthetjük.
Ha minden elcsendesült, tárazzuk be minden fegyverünket alaposan. Az egyik remiz ajtaja előtt ott parkol Sergio limuzinja, a figura ott benn dekkol. De hogy lehet bejutni? Egyszerű – adott pár sín, két váltókar, és két gyülékony anyaggal töltött tartálykocsi… Lehet kísérletezni, vigyázat, most leírom a megoldást: az első kart hagyjuk békén, a másodikat (a kocsikhoz közelebbit) lökjük át, majd klikk az első kerék alatt lévő fékbakon. A tartálykocsi elindul, és egyenesen nekirombol a remiz ajtajának. Sétáljunk oda, hogy elinduljon a mozi.

15-09 You Lucky Bastard! – Sergio [385]
Ha nyitva az ajtó, halál óvatosan hatoljunk be az épületbe. Pár nehézfegyverzettel felszerelt testőr vár ránk, és leghátul Sergio, egy Tommy-gitárral a kezében. Kemény ellenfél, de nem eléggé… Ha kipurcant, balra hátul a kis melegedőben találunk némi enyhülést sebeinkre. Tárazzunk be, és irány vissza a kocsinkhoz. Közben befutott még pár rosszfiú, úgyhogy csak óvatosan, nyugodtan! Ha ők is kifeküdtek, pattanjunk a verdába, és lehet pihizni.

15-10 You Lucky Bastard! – Return To The Bar (Vissza a bárhoz) [390]
Mehetünk haza, vagy Lucashoz. Utóbbi egy igazi csemegével kecsegtet, de a feladat nagyon húzós lesz. Először is egy négyajtós (ez fontos!), gyors és kezes jószágra lesz szükségünk, úgyhogy lopjunk egyet – én egy szép méregzöld Bolt V8 Fordorral teljesítettem a küldetést, számomra ideális kocsi. Ha megvan a gép, mehetünk szerelő barátunkhoz.

15-11 You Lucky Bastard! – Lucas Bertone [405]
Újabb szerencsés kurafival fogunk találkozni. Lucas egyik haverja lövöldözésbe keveredett a kínai negyedben (elég problémás barátai vannak a mesternek), és most egy 45-ös által átlőtt hassal heverészik a fiaszteren. Oda kell tépnünk, és elvinni őt Oakwood-ba, ahhoz a dokihoz, aki anno Sam barátunkat is összefoltozta a balul sikerült vidéki kiruccanás után.
Lehet felkötni a fehérneműt… Ami a csövön kifér, tépjünk fel a kínai negyedbe. Vigyázat, nem a járdán heverő figura a célpontunk, hanem egy kis beugróban heverő ürge, aki mellett ott térdel egy barátja is. Álljunk az autóval annyira közel az áldozathoz, amennyire lehetséges, és klikk a haveron. Némi beszélgetés után szálljunk vissza, és amint a beteg is elhelyezkedett, gyűjtsuk be a rakétákat. Az a baj, hogy a figura élettereje fokozatosan csökken, ezt semmiféle trainer nem állítja meg ;). Én a Terranova hidat javaslom, ez a felső út, gyorsan átérünk a keleti részbe, és vagy a

kórháznál, vagy az út végén forduljunk le jobbra New Ark felé, majd repüljünk végig lefelé. A doki háza egy vörös kőkerítés mellett van, az utca elején (vagy végén, ha úgy jöttünk). Húzzuk be a féket, és lehet örülni – nekem kb. 10 másodperccel az idő lejárta előtt, 7, azaz hetes HP-val sikerült kidobnom a haldoklót… (Vigyázat! Ha a fickó elvérzik a kocsiban, a haverja kiugrik, és elkezd ránk lövöldözni!) Ha sikeres volt a mentés, menjünk vissza Bertone műhelyébe némi autópucolásra, és a szokásos tippre.

15-12 You Lucky Bastard! – Lucas Bertone2 [407]
Az igéret szép szó. Egy igazi versenyló, egy Bruno Speedster 851 hever a sziget parkolóháza előtt (itt volt az a szép hirig nemrég). Menjünk oda, a piros-ezüst szívart könnyű megtalálni, csak a parkolóőrre kell figyelni, ha elfordult és elment a kocsitól, és rendőr sincs a közelben, nyissuk ki a gépet, és téphetünk haza új szerzeményünkkel.

16. Créme De La Créme (A krémek krémje)
16-01 Créme De La Créme – Salieri Bar (Salieri Bár) [410]
Salieri papa meghozza a végső döntést: Morello-nak meg kell halnia! A ma este ideális alkalom, hiszen a főgonosz színházba megy. Csak oda kell hajtanunk, és amint 9 órakor vége az előadásnak, amolyan Keresztapás megoldással le kell teríteni öt a lépcsőn. Menjünk Vinnie-hez, kapunk egy Luparát, majd pattanjunk be egy tüzes és kezes gépezetbe – én a szép sárga Lassiter-t választottam, látványnak sem rossz, ahogy Paulie és Sam kigéppisztolyozik a kabrióból… Irány a kijárat.

16-02 Créme De La Créme – City (Város) [415]
Menjünk a szigetre, a színházhoz. Amint odaérünk, kiderül, előbb ért véget az előadás, és Morelli a szép ezüst limuzinon kereket old. Nyomás utána!

16-03 Créme De La Créme – Manhunt (Embervadászat) [425]
Érdekes feladat, ugyanis két megoldása is van! Morellit üldözve vagy lekanyarodik autója a reptérre (ez a könnyebb eset), vagy továbbmegy, le a térképről. (Ha jól figyeltem meg, ez akkor volt, amikor balról próbáltam tartani vele a lépést, ezért nem kanyarodott le balra, így jobb, ha jobbról támadjuk.)
Utóbbi esetben csak egy nagyon gyors autóval tudjuk a lépést tartani vele (például egy ugyanolyan Silver Flechet-tel, ha az államügyész kirablásánál sikerült elkötni egy ilyen típust). Morelli autója előbb-utóbb egy leszakadt hídon áll meg, csak annyi a dolgunk, hogy

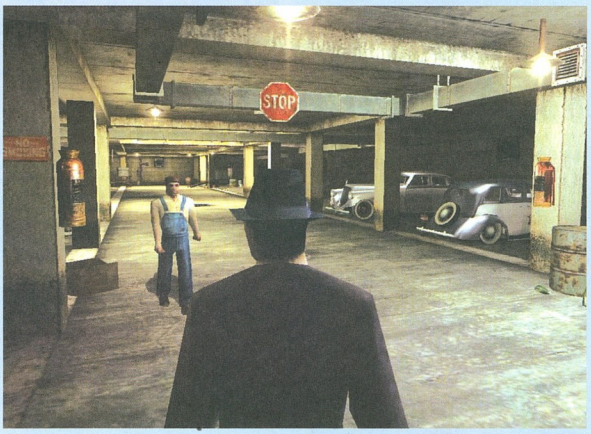
izomból lelökjük a kocsit a szakadékba, és megnézzük a mozit. A reptéri akció kissé trükkösebb…

16-04 Créme De La Créme – The Airport (A reptér) [430]
Kiérünk a reptérre, és leáll a kocsi. A többiek nekiállnak szerelni (miért nem én, a taxisofőr, azt nem értettem, de hát mindegy), nekünk annyi a dolgunk, hogy kipattanjunk, és megpróbáljuk leőni a repülőgépet a lefűrészelt csövűvel. Hehe… Mindegy, rohanjunk előre a már jól ismert 1. hangár és a Zeppelin felé, ott lesz két testőr, őket kapjuk le, és futás a gép után – párat lőhetünk is, a móka kedvéért. Hamarosan befutnak Paulie-ék a megjavított kocsival, ugorjunk be, és kézbe véve a géppisztolyt lőjük tovább a repcsit. Talán nem kell mondanom, a két hajtóműre kell céloznunk, ha az egyik kigyulladt, vegyük kezelésbe a másikat is. Ha mind a kettő lángokban áll, lehet mozizni.

16-05 Créme De La Créme – Back To the Bar (Vissza a bárhoz) [435]
Tréfás kedvűek voltak a cseh fiúk. Azt mondja az írás, hogy menjünk haza vagy Lucashoz, de ha utóbbihoz hajtunk, Paulie közli, hogy fáradtak, dobjuk ki őket a bárnál, és ha akarunk, jöjjünk vissza. Tegyük ezt, tehát haza, de ne álljunk be az udvarra, hanem kanyarodjunk a bár bejárata elé, ott kiszállnak a fiúk, mi meg mehetünk Bertoni műhelyéhez.

16-05 Créme De La Créme – Lucas Bertone [450]
Lucas balra az asztalnál olvasgat. Mint mondja, két haverja egy körözött autót hagyott nála, amitől rövid úton meg kellene szabadulni. A Crusader Chromium Tudor hátul parkol, Bertoni kinyitja nekünk a bal oldali kijáratot. Feladatunk, hogy a gépet elvigyük a világítótoronyhoz, és lökjük a tengerbe. Sajnos itt nem segít a pihenős figura, amint „elévül" a körözés, újra is indul. A világítótorony az Oak Hill felé vezető alsó pályáról, az egyik kanyarból egyenesen vezető kavicsos úton érhető el (ez később fontos lesz a Freeride Extreme során!). Hajtsunk végig az úton, a végén egyenesen tovább, itt lehet lelökni a gépet. Mivel eddigre pár fakabát a nyomomban lihegett, én megálltam, leöltem a háromautónyi rendőrt (mindig annyi lesz…), majd az egyik járőrkocsit elkötve azzal toltam le a sziklaról a verdát, azután az országútról egy kocsit ellopva visszahajtottam Bertoni műhelyéhez.

16-06 Créme De La Créme – Lucas Bertone 2 [452]
Lucas jutalma egy olyan gép, melyre nekem



már régóta fájt a fogam – egy Celeste Marque 500-as modell. A járgány nem messze Pepe éttermétől, a Roy's Grill előtt parkol (és ugyanaz a rendszáma, mint az előbb tengerbe lökött kocsinak, csak úgy megjegyzem). Semmi extra, menjünk oda, bár nekem mindig elment onnan a csóka, mire odaértem, úgy kellett kirángatnom a kocsijából. Ha megvan a jószág, mehetünk haza.

17. Election Campaign (Választási kampány)
17-01 Election Campaign – Salieri Bar (Salieri Bár) [455]
1938. A város már Salieri kezében van, ám egy korrupt politikus, aki a bűn ellen szónokol, miközben a város bordélyainak fele az övé, és nem fizet egy vasat sem, az útjában áll. Itt az idő, hogy félreállítsuk. Épp ma tartja választási kampányát egy kis sziget parkjában, Central Island mellett. Odajutni bajos lenne, ám Vincenzo szerint egy jó mesterlövész puskával a régi börtön tornyából le lehet teríteni. Nosza! Menjünk a fegyvermesterhez, aki egy igen finom készséget, egy Mosin Nagant 1891/30-as távcsöves puskát ad kezünkbe, az orosz fegyverművesség egyik emlékezetes darabját, mellé persze kapunk egy 911-est is.
A másik szépséget Ralph-tól kapjuk, egy tűzpiros Wright kupé képében. Csüccs bele, irány a kijárat.

17-02 Election Campaign – City (Város) [460]
Menjünk a megjelölt helyre, és álljunk jobbra, a nagy kék kapu elé. Szálljunk ki, induljunk visszafelé, míg az épület mellett meglátunk egy kis munkaterületet, valami csatornázók dolgoznak itt – amint odaérünk, egy munkás kezd

óbégatni, hogy semmi dolgunk itt. Szó nélkül lőjük főbe, majd elmondom, miért. Klikk a csatornalejáraton, Tommy lemászik, odalent előre a másik létrához és akció.

17-03 Election Campaign – Old Prison (A régi börtön) [465]
A börtön udvarán vagyunk (ahova soha nem süt be a Nap, mint tudjuk…). Induljunk az épület fala mellett, míg eljutunk egy ajtóig. Menjünk be, majd balra át a két rácsos kapun, és fegyverrel a kézben óvatosan induljunk fel a lépcsőn. Idebenn csövesek tanyáznak, akik rosszneven veszik a látogatásunkat, úgyhogy hamarosan sok hulla, és ugyanannyi fegyver hever körös-körül…
Gyűjtsük be az arzenált. Kétfelé mehetünk, válasszuk a közelebbi ajtót jobbra, át a folyosón, a végén, a rácsos kapu előtti nyitott faajtónál óvatosan, odabent két fickó, így tehetünk szert egy pompás pumpás puskára. Menjünk ki az erkélyre, és – ez nem tetszett nekem, de ezért a cseh fiúkat kell szidni – pisztollyal vadásszuk le a blökiket.
Vissza a lépcsőhöz, majd tovább a tűz mellett ki a szabadba, fel a falépcsőn, és be az ajtón. Ez viszont tetszett: ha bent a csukott ajtón akciózunk, Tommy berúgja az ajtót, ami fellöki a bent lévő rosszfiút, ő elejti a puskát – könnyű zsákmány. Ezután viszont óvatosan, seregnyi figura vadászik ránk (és viszont).
Menjünk, amerre lehet. A végén a szobában balra elsősegélydoboz, kötözzünk, ha kell, majd mehetünk tovább. Egy kis kalitkában áldozat, azután folyosó, és lépcsőház. Induljunk óvatosan felfelé, ez nagyon finom, sok ellen, izgalom, ez kell nekem, nem benzingőz... Ha felértünk a torony tetejére, menjünk ki az ajtón.

17-04 Election Campaign – Prison Tower (A börtön tornya) [466]
Mosin Nagant elő, zoom, célozzuk be a szónokló politikust, ha megnyuvadt, felirat jelzi, hogy mehetünk haza. Dobjuk le a puskát, és menjünk le a lépcsőn, amig tart, az épület legalját. Sétáljunk ki, ha a kutyusokat nem terítettük le, akkor most nekünk esnek. Menjünk a kapuhoz, lőjük le a lakatot róla, majd szabaduljunk meg minden fegyverünktől! Amint kisétálunk ugyanis, egy detektív rohan hozzánk, és mint a filmeken, a lövöldözésre hivatkozva megmotoz. Ha nincs nálunk semmi, mehetünk tovább, mint a ma született barika, különben lövöldözés, autós üldözés – ha valaki erre vágyik, a csatornamunkást sem kell lelőnie az elején, mert akkor az utcára lépve rögtön felismer, és ránk küldi a jardot…

17-05 Election Campaign – Return To The Bar (Vissza a bárhoz) [470]
Ismét a szokásos választás – bár vagy Bertoni műhely. Utóbbi nagyon megéri…

17-06 Election Campaign – Lucas Bertone [485]
Lucas szokás szerint nagyon megörül nekünk, mert szokás szerint egy cimborája bajban van. Kezd unalmas lenni a csóka… A feladat ezúttal, hogy öt perc alatt jussunk el a munkásnegyedbe, ahol meg kell keresni egy öltönyös emberkét, mielőtt a hekusok lecsapnak rá, és elhozni őt ide, a műhelybe. Oké, hajrá.

Javaslom a Guiliano és a West Marshall hidat – szinte toronyirányt el lehet jutni az emberhez: amint a munkásnegyedben a hídról levezető út végéhez értünk, forduljunk balra, majd jobbra a két téglalábazatú épület között átvághatunk egy udvaron (a fakeritést követve, majd jobbra a garázssor mellett), és megállás nélkül, egyenesen át az úton, egy résnyire nyitott kapun áttörve a földúton kijuthatunk a negyed végébe, jelentős időt megspórolva. Az öltönyös ember feltűnő jelenség, fékezzünk le mellette, majd a kis közjáték után szép kényelmesen vigyük őt vissza Lucas barátunkhoz.

17-07 Election Campaign – Lucas Bertone 2 [487]
Citromsárga Lassiterünk egyedi tervezésű, igazán pompázatos Appolyon nevű bátyuskáját lophatjuk el a milliomos negyedből, ahol gazdája egy partin mulat. Nosza! Menjünk fel Oak Hillre, az autót könnyen megtaláljuk, látványos darab, hófehér, nagy fekete villámabrával az oldalán. Két gyanús fickó mustrálgatja, ha nekiállunk drótozni, rögtön összecsődítik a zsarukat. Menjünk oda hozzájuk, és az akciógombot nyomogatva bírjuk rá őket, hogy húzzák el a csíkot. Ezután csak a posztos rendőrre kell figyelnünk, és mehetünk is haza a kis csodával…

18. Just For Relaxation (Csak a szórakozás kedvéért) 18-01 Just For Relaxation – Salieri Bar (Salieri Bár) [490]
Salieri papa érdekes munkával bíz meg minket: egy rakomány szivart kell meglovasítanunk. Hmm, ilyen piti tolvajlást… Menjünk Vinnie-hez, akitől baseballütőt és a jól bevált 911-est vételezzük, Ralphie pedig egy kellemes Lassiter V16 Fordorral lep meg minket. Irány a város.

18-02 Just For Relaxation – City (Város) [495]
Egy találkahelyre indulunk, a munkásnegyedbe. A jelölt helyre kissé nehéz odatalálni, hiszen egy udvaron van. Menjünk az iksz feletti enyhe kanyarhoz, a könyök közepén ott a nyitott ajtó. Guruljunk előre a ládához, itt jön egy kis filmetűd, melyben Paulie egy bankrablás tervével hozakodik elő, nem kérünk belőle… Szálljunk vissza a kocsiba, várjuk meg Paulie-t is, és irány előre, itt a másik kijárat, jegyezzük meg ezt is! Menjünk a kikötőhöz, és álljunk a kikötő bejáratával szembe.

18-03 Just For Relaxation – Transport Required (Kötelező fuvar) [497]
Várjuk meg az első teherautót, és kövessük! Hamarosan bekanyarodik egy szűk utcába, itt könnyen eléváthatunk. Ráncigáljuk ki a sofőrt, de vigyázzunk, mert ha elszalad, könnyen segítséget hozhat! Én nem sokat teketóriáztam, lesomtam izomból a baseballütővel… Ha elfeküdt, ki kell kutatni, magunkhoz venni a papírokat, és irány vissza a kikötő. Még ne menjünk be, ugyanis előbb le kell rakni a szállítmányt, csak üres autót engednek be a kapun! Menjünk hátra a parkolóba, és szedjünk le mindent: álljunk a kocsi oldalához, akciógomb (néha megjelenik egy menü, „pick up box"), kissé vigyük arrébb, majd a fegyvereldobás vagy elrejtés gombjával dobjuk le. Amikor a plató üres, hajtsunk be a kapun, a papírellenőrzés után benn is vagyunk a kikötőben.

18-04 Just For Relaxation – The Harbor (A kikötő) [500]
A villa kirablásához hasonlóan ez is egy kétféle vérmérséklettel megoldható feladat. Lehet egyetlen lövés nélkül végrehajtani, de le is lehet mészárolni a kikötő teljes populációját – ki melyiket választja…

A békés módszer: a ládák, amelyeket fel kell pakolnunk, nincsenek messze (feltűnő Scorsese import-export felirattal – hmm, csak nem Martin Scorsese-re utaltak a cseh fiúk, aki többek közt a játékot ihlető Aljas utcákat és Nagymenőket rendezte?). Ha elindulunk egyenesen, az első hosszú (bal oldali) raktárépület felső végében vannak, az ajtóban egy főnökforma fickó ácsorog. Kanyarodjunk be jobbra a kis közbe, és tolassunk rá a rámpára (merőlegesen), így könnyebb dolgunk lesz. Menjünk a fickóhoz és akciózzunk rajta – ránk förmed, hogy mit téblábolunk itt, amikor annyi a meló. Ő most elmegy pisilni, mi addig pakoljunk fel egy halom ládát az elosztó terembe (Dispatch Hall). Oké, főnök! Menjünk le, szemben ott vannak a ládák, a jobb oldali nagy raktárba kell őket bevinni, az üres raklapra. A közelben beszélget két melós, ha akciózunk rajtuk, Tommy megkéri őket, hogy segítsenek, így hármasban a húsz ládát hamar bepakolhatjuk. Most tessék figyelni: terhünket ne az eldobás gombbal tegyük le, hanem amikor megjelenik az életerőkijelző felett egy kis felkiáltójel, nyomjuk meg

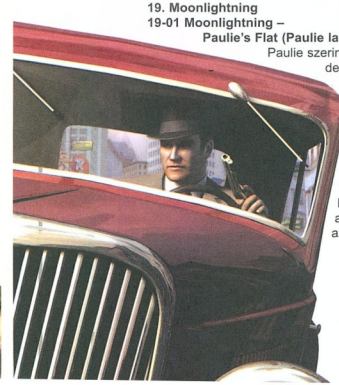
az akciógombot! Ezt jó lesz, ha megjegyezzük, ugyanis a Free Ride Extreme egyik feladatánál emiatt sokan elvéreznek…
Ha kész a pakolás, a főnök megnézi, és morogva bár, de elfogadja. Menjünk vele vissza a mi dobozainkig, és akciózzuk ismét a jóemberen, ekkor főhősünk szól neki, hogy várnak rá a vasútnál, ő pedig elcsámpázik. Nincs más feladatunk, mint szépen kényelmesen felpakolni a ládáinkat, és irány a kijárat…
(Ha valaki nem akar annyit kajtatni, az első akció után, amikor a főnök elindul vécére, le is ütheti őt, bár ez elég rizikós!)

A második vérengzős módszerben a buta AI segít minket: a bejárat után közvetlenül jobbra és a parkolóban balra van egy-egy hármas csoport. Őket szép ügyesen el lehet gázolni – ha a teherautóval kivasaljuk az egyik csoportot, a másik trió szép nyugodtan beszélget tovább, nem avatkoznak közbe! Ügyhogy úriasan le lehet tudni ezt a hármast, majd jöhet a következő csoport. Ha mindenki elfeküdt, lehet fegyvert gyűjteni. Utána padlógáz előre, jobbra a második raktár falánál van egy újabb áldozat. Aztán előre és jobbra, ott az a nagy raktár, melynek emeleti ablakából Sergio kinyírásakor löttek ránk. Fent három áldozat – ez azért jó, mert ha a kis lépcső mellé térdelünk, a lövöldözés zajára felrohanó őröket közvetlen közelről egyetlen puskalövéssel leteríthetjük, így se perc alatt takaros hullahegyet építhetünk a lépcsőhöz. Aki nem jön fel, azt a két oldalsó őrtől elvett Mosin-Nagan távcsövessel kényelmesen levadászhatjuk az ablakból. Ha minden csendes, pakoljunk fel, és mehetünk kifelé!

18-05 Just For Relaxation –
The Trap (A csapda) [505]
Padlógázzal indulás vissza a megbeszélt találkahelyre, nincs messze. Leírom a legjobb útvonalat: egyenesen előre, az út végén balra, majd megint bal, és hamarosan jobbra, a két téglalábazatú ház között van egy kis átjáró (lásd előző küldetés, 485). Ennek végén kétszer jobbra – itt a kapu, jobbra alászedve befordulhatunk. Azt javaslom, hogy ne menjünk be a teherautóval, hanem álljuk el úgy a kaput (kissé ferdén megállva), hogy a platóvégénél csak egy ember tudjon bejönni az udvarra, így könnyebb dolgunk lesz. Hátul, a láda mellett a falnál találunk egy puskát, szedjük fel, és rohamra. (Tapasztalatom szerint, ha az előbb a vérengzős módszert választottuk, ebben a feladatban jóval kevesebb dolgunk lesz…)

Az akció után Paulie-val irány vissza a raktárhoz, ahol kiderítjük, a szivaros dobozok gyémántokat rejtenek. Úgy tűnik, Don Salieri külön utakon jár, és minket csak kihasznál terveihez. És ha így van, miért ne akcióznánk mi is kedvünkre – Paulie bankrablásról szóló terve például egész más fényben tűnik most fel…

19. Moonlightning
19-01 Moonlightning –
Paulie's Flat (Paulie lakása) [510]
Paulie szerint a bank kicsi, de sok lé van benne, és nem jól őrzött. Akár most is mehetünk terepszemlére. Hajrá! Kövessük haverunkat ki a lakásból, le az utcára.



19-02 Moonlightning –
On The Way To The Bank (A bank felé) [515]
Semmi extra, kövessük Paulie-t, a magasvasúton átmegyünk a Belvárosba, a kiszemelt bankba.

19-03 Moonlightning –
Reconnaisance (Felderítés) [520]
Paulie elmondja tervét: besétálunk, elüvöltjük magunkat, hogy „bankrablás", az örök a fegyver láttán vagy a fegyvertől elfekszenek, Paulie a pénztárostól megérdeklődi, hol a széf kulcsa. A szemben lévő kis faajtó után jobbra fordulva

kijutunk a belső lépcsőházba. Fent irodák, lent a széf, pár őrrel. Kipakoljuk, míg fent haverunk figyel, aztán uzsgyi. Minderre 5 percünk lesz, ugyanis ennyi idő alatt érnek a bankhoz a riasztott rendőrök. Egyszerű terv.
Kell egy kocsi, meg fegyverek. A szokásos csatornák persze nem jöhetnek számításba, így autó terén Lucas-t kell felkeresni, lőszerszámért pedig egy Sárga Peti (Yellow Pete) nevű főszert, aki New Hoboken-ben, a régi Twister mozi melletti épületének alagsorában árulja nem épp legális portékáit. Első utunk hozzá vezet.

19-04 Moonlightning –
Going Shopping (Bevásárlás) [525]
Menjünk vissza a magasvasúthoz, ahol leszállunk az iménti, és menjünk el vele egy megállót, a New Hoboken állomáshoz. Amint leértünk a járdára, hátraarc. Induljunk el egyenesen, át az úton, és vágjunk át a kis átjárón. Forduljunk balra, és máris meglátjuk a Twister mozit, a sarkánál balra át, és dörömböljünk be a vasajtón.
Mindenkinek ízlésére bízom, mit választ, de ajánlott egy „hosszú csövű" és pár kéziszerszám vásárlása, ezeket el tudjuk pakolni, nem kell fegyverrel a kézben mászkálni a városban, ami nem hátrány – én egy Tommy, és a kínálatban szereplő négy pisztoly mellett döntöttem. Kössünk el egy kocsit, és irány Lucas műhelye.

19-05 Moonlightning – Lucas Bertone [530]
Barátunk persze egy kis szívességet kér, mint mindig. Egy Big Dick (magyarul Nagy Fütyi, hogy finom legyek) nevű haverjának kell leszállítani egy csomagot, aki nem messze, a belvárosban, az East Marshall felvonóhíd alatt dekkol, de, mondja szerelő koma, vigyázzunk, ne kövessenek. Ez úgyse fog menni, úgyhogy irány a megjelölt hely. Amint a hídra érünk, kb. a kék jel magasságában lesz mindkét oldalon egy-egy lépcsősor. Menjünk le, a falnál valóban ott támaszkodik Bigusz Dikusz (© Monthy Python). Adjuk oda a csomagot – hamarosan megjelenik pár rosszarc, némi tűzpárbaj és közjáték után mehetünk vissza Lucashoz.

19-06 Moonlightning –
Lucas Bertone 2 [532]
Lucas egy amerikai gyártmányú, német tervező által megálmodott sportautót ajánl figyelmünkbe, egy Trautenberg Model J nevű 6800 köbcentis, nyolchengeres, háromsebességes csodát, 265 lóerő, 185 km/h végsebesség –

bankrabláshoz ideális… Természetesen Oakwood-ban találjuk, a gimnázium elől szokott gazdája lehintózni a Belvárosba. Nosza. Amint odaérünk, máris elindul, menjünk utána, elég feltűnő piros-fekete jószág, kövessük, ha leparkol, fújjuk meg a járgányt. (Nekem mondjuk négy alkalomból négyszer az fordult elő, hogy a szerencsétlen flótás úgy kanyarodott be, hogy szembefordult valakivel, ilyenkor végtelen dudálás és tehetetlen ácsorgás következett, kénytelen voltam kiráncigálni a hülyéjét a kocsiból, és elhajtani – vigyázat, fegyver van nála!)
Ha megvan a gép, menjünk Paulie lakására, egy nagy zöldajtós ház, dudáljunk párat, várjuk meg, míg lejön és beszáll, majd irány a bank.

19-07 Moonlightning –
The Bank Heist (A bankrablás) [535]
Parkoljunk le a banknál. Menjünk be, fegyver a kézbe. Paulie előadja magát, mi térdeljünk a kis faajtó elé, hamarosan berombol egy őr, amint benyit, kapjuk le, majd vissza a bejárathoz, onnan egy másik őr tüzel a haverunkra. Szedjük őt is le. Paulie kifaggatja a pénztárost, aki elmondja, hogy a rács kulcsa itt van, de a széfé az igazgatónál. Menjünk a figura mögé,

ott lóg a falon a kulcs, majd fel az emeletre. Odafent van egypár ör, fektessük el őket, majd menjünk be balra a dirihez (bal első, „director" feliratú ajtó). Ő urasága elárulja, hogy a kulcs a szekrényben van (ha szembe állunk az asztalával, akkor jobbra), vegyük ki (akciógomb), majd nyomás le az alagsorba. A lépcsővel szembeni rácsot nyissuk ki, odabent két őr van, ha elfeküdtek, irány a szél, majd mozi. Menjünk vissza Paulie-hoz, és ugorjunk be a kocsinkba.

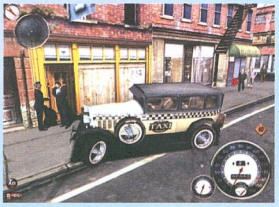
19-08 Moonlightning – Escape (Menekülés) [540]
Ez nem nehéz feladat, ugyanis elég közel van a kiszemelt búvóhely. Amint megjelenik a pálya, szedjük alá balra, majd az út végén kissé balra vágjunk át egyenesen az építkezési területen, a betonlapok alkotta úton, ennek végén egy újabb balos, és ott is a Pompeii bár – a kanyar után hajtsunk be a kék kapun, majd a másikon be a garázsba. Szálljunk ki, és akciózunk Paulie-n. Ő azt tanácsolja, ki-ki menjen haza, ő magánál tartja a lét, hogy nejünk ne jöjjön rá semmire, és holnap osztozunk. Ennyi.

20. The Death Of Art (A művészet halála)
20-01 The Death Of Art – Paulie's Flat (Paulie lakása) [545]
Másnap borzalmas kép fogad. Paulie szabályosan kivégezve, a zsákmány sehol. A telefonból kiderül, Sam épp haverunkat akarta figyelmeztetni: Salieri mindent tud, és nagyon zabos. Mivel Sam úgyis az adósunk, felajánlja segítségét. Találkozzunk a városi galériánál.
Amint vége a mozinak, rögtön rohanjunk ki a lakásból, és le a lépcsőn (üres kézzel, fegyvertelenül!), mint akit ezer ördög kerget! Ugyanis befut a jard, és nem sok esélyünk van a négy fegyveressel szemben… Ha kijutottunk, ez a rész letudva.

20-02 The Death Of Art – City (Város) [550]
Mehetünk egyenesen a galériához, de persze

ezt nem ajánlom, ló és fegyver nélkül nem sok esélyünk, miközben a fél város maffiózója minket keres… Ezért azt javaslom, függetlenül attól, mit súg a gép, először menjünk a fogai színéről elnevezett Sárga Petya fegyvermesterhez némi lőszerszámért (Thompson vagy Springfield és mindenféle pisztolyok ajánlottak), majd visszafelé ugorjunk be Bertone mesterhez.

20-03 The Death Of Art – Lucas Bertone [555]
Újabb szívességet teszünk Lucas-nak, mily meglepő. Egy arc halom pénzzel tartozik sok embernek, köztük szerelő barátunknak is, és most bujkál. Cherhez la femme, ahogy tanult orosz barátom mondaná (ne kötekedj: franciául tanult…), azaz keresd a nőt – a koma szükségleteit egy prosti látja el, aki történetesen az általunk pár éve kipreparált Corleone hotelben dolgozik. Menjünk oda, szálljunk ki a kocsiból, amint kijött a csaj, kövessük. (A templom mögötti saroképületbe megy.) Amint bement a házba, nyomás vissza a műhelyhez.



20-04 The Death Of Art – Lucas Bertone 2 [557]
Lucas egy felspécizett Thor 812 Sedan FWD-t ajánl nekünk. Most mindenki döntse el, hogy kell-e ez neki – ugyanis a kocsit a kínai negyed használtautó-telepén őrzik, seregnyi bősz eb védelme alatt, tetézi a bajt, hogy lakat van a kapun, amit le kell varázsolni onnan – ez, és a sintérkedés könnyen odacsalja a zsarukat. Tehát, aki nagyon bízik magában, és szaguldozni akar, menjen érte, aki nem, az hagyja a fenébe… (Ha a telepen minden elcsendesedett, a kocsiban ülve megvárhatjuk, míg a körözés elmúlik a fejünkről, a sebeinket kis kerülővel Bertone műhelyében bekötözhetjük.) Így vagy úgy, mindegy, a lényeg, hogy hajtsunk a galériához – és készüljünk fel életünk legkeményebb akciójára…

20-05 The Death Of Art – Grand Finale (Zárójelenet) [560-561]
A galériában meglepetés fogad. A jó Sam sajnálattal közli, hogy utunk véget ért, ő inkább a Családot választja, nem egy olyan vesztest, aki futni hagyja az Omerta-t megszegő árulót, megesik a szíve holmi prostin, és tetejébe bankot rabol…
Amint vége a mozinak, ugorjunk hátra az ajtóhoz, géppisztoly elő, aztán adj neki, idelenn két arc, a két oldalsó lépcsőn még pár. Ha elült a csatazaj, menjünk fel a jobb oldali lépcsőn, és tisztítsuk meg a szintet, majd mehetünk eggyel feljebb.
Itt már keményebb akciók várnak ránk. A film közben térdelés, a végén menjünk a szobor fedezékébe, csak vigyázzunk, fejünkre ne dőljön a milói Vénusz… Hátulról, jobbról szedjük le először a fickókat, majd balra fent, és a bal felső sarokból. Ha elfeküdtek, menjünk fel, és keringjünk egyet, a lépcső feletti részen, a felső szintre vezető garádics mellett találunk elsősegélydobozt. Most még nem érdemes felmenni, mivel zárt ajtókra lelünk, először ezt a szintet kell megpucolni, rángassuk meg az ajtókat, amelyik nyílik, oda halál óvatosan akciózzunk be. Amikor minden csendes, mehetünk egy szinttel feljebb, mozizni.

20-06 The Death Of Art – Sam [580-585]
Sam elmondja, hogy a kis prosti visszajött a városba, és neki is könyörgött, mielőtt meghalt volna. Frank körül is szorul a hurok, és most mi vagyunk a Don első számú ellensége, mint gyenge, ugyanakkor igen veszélyes ember. Nos, így mennek a dolgok a maffiánál…
Mint állat, kezdjük lőni Sam komát, két Tommygitár párbaja, nem semmi muzsika. Ha sikerül alaposan megsebezni az ex-barátot, kövessük a vérnyomokat, újabb lövöldözés és hosszú film zárja a sort és a játékot.

1938 vége. Az évszázad pere kezdődik Amerikában. Thomas Angelo vallomása alapján több mint nyolcvan maffiózó kerül rács mögé vagy a villamosszékbe, Don Salieri életfogytig tartó börtönbüntetést kap. Az Angelo család új néven az ország túlsó felére költözik, és a világháborút is átvészelve élik békés napjaikat, míg egy napon meg nem áll a ház előtt egy autó, benne két hallgatag férfival…

„Tudod, a világ nem az írott törvények szerint működik. Az emberek működtetik. Némelyek a törvények szerint, mások nem. Mindenkinek saját egyéniségén múlik, milyen lesz a saját világa, hogyan csinálja. És szükséged van egy nagy rakás szerencsére is, hogy valaki más ne tegye pokollá az életed. És ez nem olyan egyszerű, ahogy az iskolában tanítják. De jó, ha erős értékeid vannak, és megvéded azokat. A házasságban, a bűnben, a háborúban, mindig és mindenhol. Én elrontottam. Paulie és Sam is. Jobb életet akartunk, de a végén sokkal rosszabb lett, mint a legtöbb emberé. Tudod, fontos, hogy tarts egyensúlyt a dolgokban. Igen, egyensúly, ez a helyes szó. Mert az, aki túl sokat akar, azt kockáztatja, hogy a világon mindent elveszít. És persze az, aki túl keveset akar az élettől, lehet, hogy semmit sem kap."

}{redenc

PRISONER OF WAR

Akik a régi szép időkben küzdöttek a ZX Spectrum nevű csodával, bizonyára emlékeznek a Great Escape nevű kis gyöngyszemre, melyben a hasonnevű amerikai filmhez hasonlatosan német hadifogoly-táborokból kellett megszöknünk. Nos, értekezésünk tárgya erre a játékra hajaz. Egy ifjú és tettre kész amerikai pilótával kell megdobbantanunk két történelmileg is létezett, és eredeti térképek és leírások alapján újramodellezett táborból. (Ajánlott linkek:
http://www.pegasus-one.org/pow/
http://www.merkki.com/
http://www.usafa.af.mil/dfsel/sl3/
http://www.colditz-4c.com/
http://www.colba.net/~illya/colditz/plan_of_Colditz.html

Megdöbbentő megnézni a játék közben vagy végén Colditz alaprajzát és a fotókat, mert minden ott van, ahol az életben, tényleg olyan, mintha ott másznánk…:)

A szökésekhez a fogolytársak tanácsaira és mindenféle eszközre lesz szükségünk, melyet furmányos, de nem legális módokon kell megszereznünk – ehhez mindenféle trükkök mellett leginkább a kúszás-mászás, lopakodás segít majd. Az akciókat nem csak az éber őrök, de a tábor szigorú rendje is nehezíti, hiszen mindig oda kell érnünk a sorakozóra, különben motozás és elzárás vár ránk.
A játék Xbox-ra jött ki előbb, és sajnos magán viseli konzolos előélete nyűgjeit, főleg az irányításban, és menteni is épp úgy tudunk, mint pl. a GTA3-ban, azaz két akció között, büvóhelyünkön.

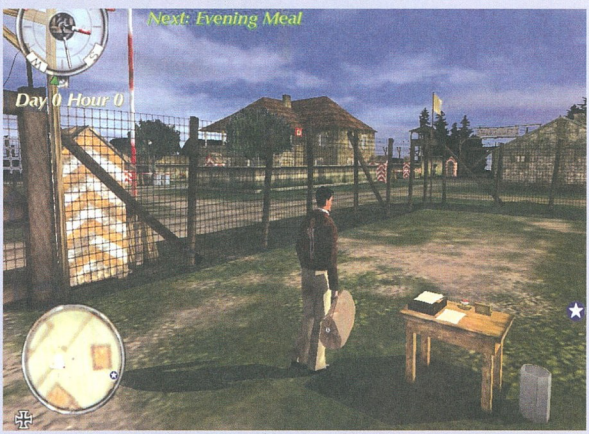
Irányítás
A karakterszámot csökkentendő a két legfontosabb gombot, a két akciógombot A1 és A2 néven rövidítem, a többi értelemszerű. Egér-billentyű kombóval játszóknak furcsa lesz, hogy a képernyő jobb felső sarkában, ahol mindig megjelenik, melyik gomb lenyomására mi történik, a két gomb fel van cserélve, tehát a bal oldali a kettes, a jobb oldali az egyes, az alapbeállítás pedig épp fordított, ezt vagy megszokjuk, vagy átkonfiguráljuk. A meglehetősen elrontott portolás egyik átka, hogy sokszor a játék indítása után nincs kurzor, és nem tudunk mit csinálni a főmenüben. Ilyenkor ALT+TAB, CTR+ALT+DEL, lőjük ki a játékot, majd indítsuk újra. A másik elképesztő dolog, hogy nekem sokszor, amint megnyomtam valamelyik akciógombot, a játék lemászott a tálcára. Ez azért van, mert ilyenkor megjelenik a rendes egérkurzor a bal felső sarokban, és ekkor „itt" kattintunk, ami az ablak minimalizálását jelenti. Ha másnál is jelentkezik ez a hiba, csak azt tudom javasolni, hogy szokjon hozzá: bármelyik gomb megnyomása előtt az egeret egy picit magunk fele kell húzni… És még egy: véletlenül se pipáljuk ki az „Indoor Cinematic Camera" melletti jelölőnézetet egér + billentyű használatánál, mert ilyenkor a belső terekben csak a kurzorbillentyűkkel tudunk mozogni!

Minősítések, titkok és csalások
A kihívást keresők számára a fejlesztők kidolgoztak egy minősítési rendszert, mely aszerint értékeli teljesítményünket, hogy hány órát töltöttünk a táborban, hányszor kaptak el, vagy kerültünk a gyengélkedőre, és hányszor vásároltunk pénzért információt. A legmagasabb az „A" minősítés, ekkor a főmenü „Secrets" képernyőjén a további játékmenetet könnyítő opció válik elérhetővé, fejezetenként egy-egy, a felsorolás sorrendjében. Az ötödik akkor kapcsolható be, ha mind a négy fejezetet a legmagasabb szinten toltunk végig. Ha valaki nagyon el szeretné érni valamelyiket, akkor a „Password" képernyőn pötyögje be a megadott jelszót! (Lehet a billentyűzeten is, kis/nagybetű nem számít, a sikeres begépelést a program nyugtázza, különben „Unkown password" felirat jelenik meg.)

– Guards Perception: Low (alacsony) / Normal / High (magas). Ez a leghasznosabb, az örök észlelése a nulla felé tendál, vagyis nyugodtabban mászkálhatunk. Ha valakinek nagyon meggyűlik a baja egy küldeténssel, állítsa ezt alacsonyra. A másik véglet ennek ellentettje, vagyis jó nagy nehezítés.
Jelszó: QUINCY
– Guard Size: Mini / Normál / Giant. Az örök liliputi méretűek lesznek, vagy hatalmasok. Mókás, de haszontalan.
Jelszó: MUFFIN
– Defiancy: Off / Normal / On. Kikapcsolt állapotban az örök ránk se bagóznak, bármit is csinálunk. Bekapcsolva állandóan minket hajkurásznak. Előző nagy könnyítés, szerintem már a játék örömét rontja el, utóbbi hülyeség.
Jelszó: FATTY
– Unlimited Goodies: Off / Money / Stones. A kikapcsolt az alapállapot. A „Money" esetében a valutánk, a „Stones" esetében a zsebünkben lévő kövek száma állandó, nem változik.
Jelszó: DINO
– Top Down Mode: Off / On. Ha bekapcsoljuk, mindent madártávlatból követhetünk. Idegesítő és játszhatatlan.
Jelszó: FOXY
– First Person Mode: Off / On. Ha bekapcsoljuk, belső nézetben küzdhetjük végig a játékot. Elég kemény…
Jelszó: BOSTON

Az összes azonnali eléréséhez tartozó jelszó:
FARLEYMYDOG

További csalások
A „Password" képernyőn további csalások érhetőek el:



– GER1ENG5: az összes fejezet elérhető
– DEFAULTM: csak az alapküldetés érhető el

Általánosságok
A táborokban, mint a börtönökben is, a fizetőeszköz, azaz a „valuta" a csokoládé, a cigaretta, a konzerv vagy az alkohol. Ezek összegyűjtése kulcsfontosságú! Célszerűen a leírásban „v" betűvel fogom rövidíteni. A 2. fejezettől kezdve lesz lehetőségünk játékra is, ahol nemcsak valutát nyerhetünk, de gyakorolhatjuk például a célbadobást is. Az akciónkat többféle módon is kivitelezhetjük, én ahol lehet, a könnyebb módot írom le, hiszen ezzel együtt is fogunk eleget szívni. A leírásban mindig égtájakra fogok hivatkozni, így egyszerűbb minden, és az irányítún jól el

Fejlesztő:
Wide Games
Kiadó: Codemasters

Megjelenés:
2001-Szeptember-27

Kategória: Akció

Honlap: www.codemasters.com/pow

tudunk igazodni. Ezen természetesen az angol rövidítések szerepelnek, így ott, ahol fontos az irány, szögletes zárójelben megadom ezeket is azok kedvéért, akik nem beszélik a nyelvet.

A napirend mindenhol ugyanaz: névsorolvasás hajnali ötkor a barakkok előtt. Utána reggeli a „Messhall"-ban (étkező), majd reggeli téblábolás a gyakorlótéren. Ezután ebéd, majd szabadfoglalkozás a barakkok előtt, illetve bennük. Vacsora az étkezőben, esti névsorolvasás, takarodó, 10-kor villanyoltás. Ha játék közben megnyomjuk az ESC gombot, a menüből a „Time Skip" opciót választva átugorhatjuk az unalmas részeket, ha például reggel van, és a következő akciót csak éjszaka tudjuk végrehajtani, egyből az esti sorakozóra „lapozhatunk".

Minden táborban van néhány fontos „szakma", ezek a következők:
– Szökési bizottság (Escape Commitee): Tagjai a legfontosabbak, ők adják a feladatot, tőlük lehet megtudni, hogyan lehet dobbantani, tippeket adnak, legtöbbször ingyen, vagy valutáért, bár ez utóbbi csökkenti a minősítésünk.
– Segítő: Akcióinkban segít, például elvonja, eltereli az örök figyelmét – általában nem ingyen.
– Seftes: A másik fontos ember – valutáért cserébe hasznos dolgokat szerez be nekünk.
– Informátor: Jól ismeri a tábort, el tudja mondani, mit hol találunk, gyakran az őrjáratokról, biztonsági dolgokról is sokat tud.
– Szerencsejáték-szervező: a valuta megtöbbszörözéséhez és némi ügyességnöveléshez hasznos.

I. fejezet – Foglyul ejtve (Captured!)
Helyszín: Átmeneti tábor
Szereplők:
– James Daly repülőhadnagy, alias J.D., amerikai: a segédpilótád, segítő
– Jimmy O'Brien őrmester, ír: egy személyben szökési bizottság és seftes
– Paul Clancy közlegény, angol: informátor
– A Parancsnok, a szakács, németek: sok dolgod nem lesz velük

1. feladat: Szerezz 50 valutát
Amint megérkezünk, O'Brien fogad. Az 1-es barakkba küldi hősünket, menjünk oda, hátul egy ládát találunk, ezen akcióval megjelenik egy lista, mi van nálunk, illetve a ládában. Itt lehet felvenni–lerakni dolgokat, jelöljük ki a zsákunkat, és A2. Az ágy elé állva szintén az A2 gombbal menthetünk egy jót.

Elég érdekes a tábor, csak két fogoly van. Beszélgessünk velük, sok minden kiderül! Ez egy átmeneti tábor, ami tulajdonképpen teherautó depó. O'Brien elmagyarázza a valuta fogalmát, és elmondja, hogy 50 egységért kész segíteni nekünk. Valutát a gyengélkedőben találhatunk, amelyről viszont Clancy tud mesélni – ő már megpróbált bejutni, átmászva az ebédlő mögötti falon, ám leesett és eltört a bokája, úgyhogy végül is összejött, bár nem így tervezte. Majd mi!

Meg kell várnunk a kajaidőt, ugyanis csak ekkor nyitják ki az ebédlőhöz vezető kaput. Tűzzünk el az ebédlő mellett, északi irányban, míg egy fal állja utunkat. Jobbra (keletre) egy őrtorony, az őr 3 másodpercenként fordul egy irányba, de ha a kaputól nyugatra található rövidebb falszakaszt választjuk, semmi gond nem lesz vele. Az ebédlő körül kering egy őr, úgyhogy várjuk meg, míg elmegy előttünk, amint háttal van, A1, le.
Alapvetés: olyan falon vagy kerítésen, melynek tetején szögesdrót feszül, nem tudunk átmászni! Amint bejutottunk, tűz az épület falához, az A1 gombbal hozzá is lapulhatunk, sőt a megfelelő iránygombbal ki is kukucskálhatunk mögüle – felhívom a figyelmet, ezt ne az örök előtt mutassuk be, mondjuk a barakkunknál (a lopakodást sem!), mert azonnal bevágnak a sötétzárkába. Most azonban gyakorolhatunk egy kicsit, hogy később jól menjen. A gyengélkedő bejárata az épület nyugati oldalán van, nyugodtan romboljunk be az A1 gombbal, nincs bent senki, más esetben célszerű az A2 gombbal bekémlelni a kulcslyukon, és az iránygombokkal körülnézni. Hátul, egy kis kocsin hevesen csillognak valamik – ez az a bizonyos valuta, amiért jöttünk, sétáljunk oda, nem kell akciózni, Stone automatikusan begyűjti. Ez 30 egységnyi, de a hátsó ajtón bejutunk a raktárba, ahol egy 20v értékű nagy üveg alkohol vár ránk – már meg is van az O'Brien által kért „összeg". Menjünk vissza az előbbi úton, figyelve az őrre! Ha minden baba, tűzzünk a barakkunkba, és mentsünk egy jót. Ezután menjünk az ír kollégához, és adjuk oda neki a cuccot. Ő egy doboz cipőkrémet ad nekünk cserébe, és ez nem lebecsülendő, ugyanis ezt arcunkra kenve éjszaka majdnem feltűnés nélkül közlekedhetünk. Az álca elkészítése nagyon egyszerű: a ládánk mellett találunk egy tükröt, amint eléállunk, az A2-es gomb lenyomásával egy pillanat alatt Kulka Jánossá változhatunk. (Komolyan úgy néz ki az ürge, Demjén Rózsis szemüvegben). Arra vigyázzatok, hogy ne járjatok úgy, mint én: az éjjeli portya után ilyen maskarában mentem a sorakozóra – nagy sikerem volt… A visszaváltozás ugyanúgy, tükör előtt A2, utána célszerű a ládába elzárni a kencét, hogy ha lebukunk, legalább az ne vesszen el!

2. feladat: A helyzet kulcsa
Nagy örömre ébredünk: J.D. bajtársunk szerencsésen megúszta a zuhanást, most itt van velünk, és máris dobbantani készül, mert közben becsajozott – nem mondom, van tempója a srácnak… Ő is kiszimatolta a hely átmeneti jellegét, és már kész is a terve: felmászunk egy teherautóra, és irány a szabadság. Clancy elcsíp pár mondatot, és rögtön elveszi a kedvünket: nem mi vagyunk az elsők, akik erre gondolnak, így a teherautókhoz csak a sofőrök pihenőjén át vezet az út, az meg zárva van. Ez is probléma? Kell egy pajszer! Clancy megint negatív (rettentő depresszív pali!), pajszer a szerszámraktárban van, annak kulcsa meg az örök barakkjában, a gyakorlótér mellett. J.D. rögtön ajánlkozik, hogy a reggeli után eljátssza a nagy halált, amíg az őrök vele foglalkoznak, addig beosonhatunk a házikójukba. Ez se egy rossz terv, de elég rizikós – aki nem akar kockáztatni, az inkább éjjel osonjon be a kulcsért. Nekem az első is bejött, de kinek hogy…

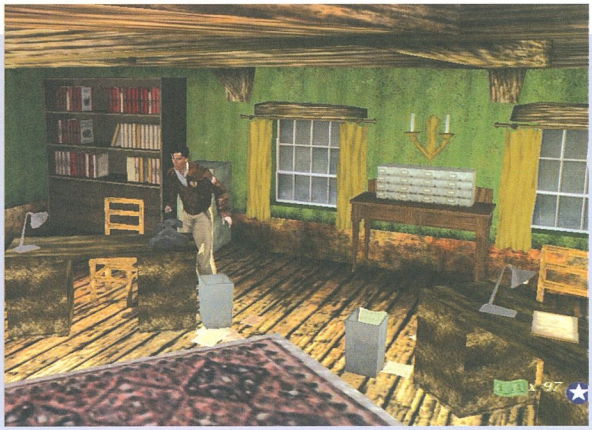
a.) reggeli J.D.-show
A kaja után menjünk ifjú barátunkhoz, akció rajta, adjuk ki a jelszót: „Distract the guards!". Abban a pillanatban rohanjunk hátra, oda, ahol átmásztunk a gyengélkedőbe, csak most az északi kerítésen kell haladéktalanul átmászni, leesni a túloldalon, majd irány előre, a csodálkozó őrök mögött az épületbe, jobbra át, a sarokban ott figyel egy kis táblán a kulcs, A2, és mehetünk vissza. Ha szerencsénk van, az örök még a show-t nézik, menjünk vissza az előző úton, és aztán „haza", kulcs a ládába és mentés.

b.) éjszakai Kulka-show
Északra [N], a kis sárga halálfejes raktárépület és az udvari zuhanyzó között átmászva a kerítésen, átrohanva az úton, majd újabb drótmutatóvánnyal eljuthatunk az ominózus barakkig. A zuhanyzó fala segíthet a lapulásban! Villanyoltás után cipőkrém, majd irány az említett hely. Egy őr másszál itt a barakkoknál, óvatosan a háta mögött átslisszolhatunk, ha esetleg felfigyelne a zajra, lapuljunk meg a zuhanyzó sarkában, míg megnyugszik. Ezután figyeljük a radart, jól kell időzíteni, az úton egyetlen őr grasszál fel-alá, amint hátat fordít, akció! Alapvetés: csak kiegyenesedett testtartásban tudunk kerítést mászni! Ha minden baba, bemehetünk az ajtón, az őrök szunyálnak, guggolva menjünk a sarokba, és gyűjtsük be a kulcsot. Menjünk vissza, amerről jöttünk, kulcs a ládába, és mentsünk egy jót, majd változzunk vissza emberi formává.

Megjegyzés: A barakkban, a túlsó [DNy-i, SW] sarokban van némi valuta, és a barakk alatt is egy karton cigi. Utóbbiért úgy tudunk bemászni, hogy közel állunk a falhoz, ekkor megjelenik egy ikon az A1 gombon, ha klikkelünk, Stone lehasal, és be tudunk küszni az objektum alá – kifelé ugyanez, ha kiértünk, A1. Ezt jó, ha begyakoroljuk, szükség lesz rá!

Ha beszélgetünk a kollégákkal, O'Brien némi apróért felajánl egy saját készítésű mini távcsövet. Semmi haszna, nappal, lesből nézegethetjük a toronyban az őröket, minek? Látni őket a nélkül is, nappal többé úgyse akcióznunk, este meg ott a reflektorfény, úgyis csak arra kell figyelnünk. Szóval kár a pénzért. Viszont amint közöljük J.D.-vel, hogy megvan a kulcs („I got the key"), ő máris közli, hogy kicsit körbeszimatolt, és jó hírei vannak: a barakkunk mögött, az út túloldalán, a falon van egy lyuk, amit még nem dolgoztak be, ott bejuthatunk a raktárhoz, csak az őrtoronyra kell figyelnünk. Az úton két őr járőrözik, de a túlvégen megállnak egy kicsit dumcsizni, ekkor miénk a pálya. Oké, amint a nap leszáll, megejtjük az akciót!

3. feladat: Kell egy feszítővas
Takarodó, álca, kulcs a zsebbe, hajrá! Ha kedvenc őrünk elfordul, irány a barakkunk nyugati fala, tapadjunk rá. Amint az úton sétáló őr elment, mehetünk át a kerítésen, majd szinte szemben ott a lyuk, leguggolva másszunk be, a fal takarásában



kicsit megpihenhetünk. A radarra pillantva láthatjuk a raktárnál lévő őrt, de ő egy kör után, úgy 23 óra felé leül az ajtó mellé, a székére, és azonnal álomba szenderül. Ha tehát a fénypászma megállapodik, tőle már nem kell félni. Az őrtoronyban viszont meglehetősen nagy élet zajlik; figyeljük meg a sugarat, majd a kellő pillanatban tépjünk be a ház sarkánál, és szép óvatosan menjünk az ajtóhoz. (Ha továbbmegyünk, az őrön túl, egy láda tetején találunk egy karton cigit!) Az A1 gombbal használhatjuk a kulcsot, újabb akcióra benyitunk, hátul ott csillog egy asztalon vágyunk tárgya, közben még egy adag staubot elrámolhatunk. Sajnos a pajszer nem fér a zsebünkbe, úgyhogy végig kézbe kell vinnünk a jószágot. Visszafelé az út ugyanaz, reflektorra, úton az őrre figyelni (de az időre is)! Ha visszaértünk, pajszer a ládába, lesminkelés, mentés.

4. feladat: Autóstopp a szabadságba

Ismét beszéljünk J.D.-vel. A fickó nagyon be van szózva, máris indulna, mi persze hideg fejjel megbeszéljük vele, hogy majd éjjel megyünk, amikor a sofőrök alszanak, és egyenként megyünk, fő a biztonság – mi megyünk elsőnek. Tehát takarodó, pajszer a kézbe, álca a fejre, és irány észak. Aki a kulcsot éjszakai műszakban szerezte meg, annak az irány ismerős lehet, aki nem, az lapozzon vissza oda, ugyanis a kívánt helyre legegyszerűbben az őrök barakkján keresztül juthatunk el, tehát észak, a zuhanyzó és raktár mellett, kerítés, át az úton, kerítés, jó ütemben, előre a barakk mentén, majd forduljunk északra. Itt az az ő r, aki a raktárt és a barakkunkat elválasztó úton strázsáló kollégával vált pár szót, így lesz időnk akcióznI. Amint eltávolodik a fritz, másszunk át a kerítésen, és már ott is vagyunk az ajtónál. Vigyázzunk, a pajszer használata zajjal jár, úgyhogy várjuk meg, míg jól elmegy az ő r, aztán A1. (Aki esetleg nem meri egyhuzamban végignyomni a mászást és a betörést, jobbra a ládák mögött fedezékbe bújva megvárhatja az ő r újbóli fordulóját!) Amint beértünk a hálóhelyre, guggolva másszunk egyenesen előre [NE], majd jobbra ott az ajtó, menjünk ki, és vegyünk egy nagy levegőt. (A pajszert letehetjük, nem lesz már rá szükség!)

A helyzet a következő: szemben velünk egy őrtorony. Az épület eme sarkán kell befordulnunk, amint a fénysugár eléri a legtávolabbi pontot, majd futva fedezékbe kerülni az autó mögött, itt nem látnak meg. Most jön a neheze. A boldogság ponyvás madara jobbra, a kerítésnél áll, de az őr elég kis távolságon rodeózik, nehéz dolgunk lesz. Két kézenfekvő megoldás van: jobbra van egy szeméttároló, ládákkal, hordókkal, ezek mögé be lehet osonni, de nagyon ki kell számítani a lépéseinket, a rizikófaktor pedig egy fal, amely hosszan benyúlik, nagyon ki kell figurázni, mikor kerülhetjük ezt meg, de mivel az ő r sötétben nem lát olyan jól, meg lehet úszni a dolgot! (A kapunál megáll egy pillanatra a fickó, ezt is jó megjegyezni!) A másik megoldás: balra, az autók alatt átkúszni. Ebben az a veszély, hogy a végén át kell rohannunk a nyílt terepen, keresztben a teherautóig, ez elég ütős, de kivitelezhető. Nekem az előbbi megoldás jött be, de lehet kísérletezni.

Amint az autónál vagyunk, az A1 gombbal máris felszökkenünk a platóra, viszlát, szomorú világ!

Közjáték: A teherautó majdnem felborít egy német tiszti járgányt, amelyben a táborokat előszeretettel látogató Stahl tábornok ül. A szóváltásra J.D. beijed, és leugorva a platóról megpróbál bemenekülni az erdőbe. Sajnos észreveszik, lelövik, hősünket pedig visszaviszik a táborba, azonnali átszállítási paranccsal. Irány Stalag Luft!

II. fejezet – Hadifogoly (Prisoner of War)

Helyszín: Stalag Luft I, Barth
Szereplők:
– James Temple-Smithson repülőalezredes, angol: a szökési bizottság „alelnöke"
– Nicoli Radtke őrnagy, lengyel: a szökési bizottság vezetője, segítő
– Peter Nesbitt hadnagy, skót: informátor (pletykák)
– Xavier DuChamp, közlegény, francia: informátor (a tábor ismerője)
– John McCormack alhadnagy, angol: informátor (trükkök)
– Harry Fox őrmester, angol: seftes
– Olivier Vermaas közlegény, belga: segítő (25 valuta)
– Henry Plunkett közlegény, Kansas, USA: segítő (25 valuta)
– Jonathan Fielding, repülőhadnagy, angol: segítő (25 valuta)
– Mickey Malone, közlegény, NY, USA: szerencsejáték-szervező (kockajáték)
– Charlie Wilson, közlegény, angol: szerencsejáték-szervező (célba dobás)
– Roger Harding ezredes, angol: a SOE (különleges hadműveletek osztálya) ügynöke, titokzatos alak
– A parancsnok, Stahl tábornok, a szakács: mind német, veszélyes

A játékok:

Célba dobás: a megadott idő alatt minden konzerves dobozt le kell dönteni adott számú kővel. Charlie Wilson a játékmester, a reggeli és a délutáni szabadfoglalkozás alatt lehet próbálkozni. Az első játék ingyenes!

Tét: 5v
Nyeremény: 10v
Dobozok száma: 9 db
Kövek száma: 15 darab
Idő: 45 mp

Kockajáték: Két elhajított kockát kell megállítani úgy, hogy a felső oldalukon a pontok száma 7, vagy ennél nagyobb legyen. A pörgetés sebessége minden körben nő. Az A1 indítja a két kockát, rögtön nyomjuk meg még egyszer, erre megáll az első kocka, már csak a másodikat kell megállítani. Érdemes a szomszédos oldalakat figyelni, mert elég gyorsan pörögnek a kockák, és közel van a fal…A „sporteseményt" Mickey Malone szervezi, a délutáni szabadidőkor várja a játékosokat az 1-es barakk déli oldalán.

Tét: 5v
Nyeremény: 10v (könnyű fokozat), 15v (közepes f.), 20v (nehéz f.)
Körök száma: 3 (könnyű fokozat), 5 (közepes f.), 10 (nehéz f.)
Idő: nincs megszabva

Érkezés, alapfeladatok

Ez a tábor már elég népes. Temple-Smithson ales fogad minket, a 2. barakkban szállásolnak el minket. Az ajtóval szemben, a kályha és a kis asztal között van a ládánk, a mellette lévő ágy a miénk. Nézzünk körül, már most javaslom, hogy indításnak szerezljük fel magunkat valutával. Szinte kéznél van rögtön, az ebédlő mögött 2 karton cigit találunk (itt kőrakás is csillog, ahol megtömhetjük zsebünket kővel, ami az örök elcsalásában, figyelemelterelésében nagyon hasznos, ilyet találunk még sok helyen), és az ebédlővel szemben, az őrbódéban is van egy konzerv, ez 50v összesen, kezdésnek elég.

Aki most szeretné kipróbálni a játékokat, és több valutára vágyik, annak nyugatra, az építkezési területre kell eljutnia, kissé kockázatos, de hasznos. Aki tud várni, az elnapolhatja, hamarosan szerzünk német egyenruhát, abban könnyebb a feladat, azért most leírom a terepet és a tudnivalókat róla, nappal is meglátogathatjuk.

Menjünk a 2. barakk mögé, álljunk a kerítéshez, amint az őr hátat fordít, mehet a mászás, és bújjunk el a ház mögé. Ha meglátna, rohanjunk körbe-körbe a ház körül, előbb-utóbb feladja! Ezután már csak a nyugati kerítésen kell átjutni, és miénk a pálya. Érdemes jobbra a homokrakás felé venni az irányt, innen körbejárni. Az autók alatt és körül, a félkész házban és a sátorban sok-sok valuta vár ránk, sőt utóbbiban még egy feszítővas is! Ha baj van, a bokrokban vagy a kocsik alatt elbújhatunk. Vigyázzunk, az őr átmegy a sátoron!

A legfontosabb feladat természetesen az, hogy mindenkivel beszéljünk, ismerkedjünk, és persze hogy megjegyezzük a fontosabb arcokat! Fox, a helyi seftes korrekt árfolyamon dolgozik, mindössze 10v egy doboz cipőkence, amit ráadásul házhoz szállít. Vehetünk egyet a biztonság kedvéért, én nem használtam ezen a pályán. A kődobálásba már most érdemes belekóstolni, hasznos lehet, ráadásul az első menet ingyen van. Ha minden tiszta és világos, a lengyel Radtke őrnagy adja az első feladatot.

1. feladat: A magnószalag

Temple-Smithson jó fej, ám Radtke maga a két lábon járó bizalmatlanság. Hogy bebizonyítsuk alkalmasságunkat a szökésre, és hűségünket az „ügyhöz", be kell jutnunk az adminisztrációs irodába, és ott lejátszanunk egy hangszalagot, majd jelentkezni a bizottságnál. A szalag a ládánkban vár ránk.

A célobjektum az ebédlő mögött északra lévő T-alakú épület. Egy őr van itt, aki nappal ki-be járkál, éjszaka csak bent rója a köröket, ezért én inkább a reggeli időszakot javaslom, éjszaka kissé húzósabb a feladat, nagy önbizalommal rendelkezők kipróbálhatják (végig az őr mögött kell osonni), jó

móka. Most tehát jöjjön a reggeli műsorszórás terve. A hajnali pofavizit előtt vegyük magunkhoz a szalagot, majd a sorakozó után rohanás az ebédlőhöz, és a jobb oldalán tovább a kerítésig. Álljunk úgy, hogy az épület fala, közvetlenül a saroknál legyen velünk szemben. Amikor az őr bemegy, másszunk át, és guggoljunk le a sarok mögött. Ha kijött, megáll pár másodpercre. Ezalatt a háta mögött be kell osonni (az ajtón A1!), majd odabent gyorsan befordulni balra, a keleti szárnyba, a kis iratszekrény mögé. Ha megint kiment az őr, összeszedhetjük a ventilátor előtti piát, és egy újabb menetben az ajtóval szembeni asztalról a cigit is. Ha mindez megvan, menjünk a nyugati ágba, ott az asztalon a magnó. Amint megjelenik a kis ikon, A2, és lehet mozizni. Amint miénk a pálya, vissza ugyanaz. Érdemes a kis szekrény mögül startolni, amint az őr sarkon fordul, célozzuk meg az ajtót, A1, jobbra fordul, be a sarok mögé. Vigyázzunk, ha sokat voltunk el, és vége a reggelinek, a szakács kirombol a kajáldából, és kimegy a keleti kapun! Ha az őr bement, és a túloldal is cseszdes, dobjuk át magunkat a kerítésen. Ha már zárva vannak a kapuk, semmi baj, a sarok mögött, a farakásnál kihúzhatjuk ebédig! Amint lehetőségünk van rá, menjünk Radtke őrnagyhoz, és beszéljünk vele („I played the tape").

(*Megjegyzés:* ha valaki lebukna a szalag lejátszása előtt, de óvatlanul nincs játékmentése, még nincs gáz. Kiengedésünk után beszéljünk a kövér, bajszos őrrel, aki a reggeli torna idején járkál a gyakorlótéren. Némi valutáért visszaviszi a szalagot a ládánkba!)

Mint a moziból is kiderült, akcióink egy elterelő hadművelet volt, amely alatt Harding ezredes fontos tervrajzokat akart kilopni a parancsnoki épületből, de nem jött össze neki. Önként jelentkezünk a feladatra. Temple-Smithson javasolja, hogy szerezzünk be egy német egyenruhát, Radtke megígéri, hogy egy ehhez szükséges kulcsot elhelyez a ládánkban. Munkára!

2. feladat:Tervrajzok

Oké, a feladat adott, elég rázósnak néz ki, hiszen fényes nappal kell végrehajtanunk, de azért nem veszélyes, egy jó adag kurázsival bármit! Tulajdonképpen az egyenruha megszerzését és a tervek lenyúlását végre lehet hajtani egy lépésben is, de én mégis két lépcsőt javaslok, nehogy egy lebukva mindent elölről kelljen kezdeni.

a.) Az uniformis:

Valamikor nappal vegyük magunkhoz a kulcsot, menjünk a 2. barakk mögé. A kerítésen túl, északra egy kis raktárépület van, ide kell bejutnunk – az őr elég aktív errefelé, de sebaj. (Egyébként az építkezésre is itt tudunk átsurranni.) Álljunk a kerítés legtávolabbi pontjára, valahol a fémkukákkal szembe, és amikor az őr hátat fordít, másszunk át, és guggoljunk le gyorsan a kukák mögött. Amikor az őr megint eltávolodik, menjünk az épület falához, tapadjunk rá (A2), majd ismét az A2 segítségével kezdjük ütögetni a falat (de a kukákat is meg lehet dobálni). Ha az őr elég közel van, és meghallja a zajt („What was that noise?"), szakadjunk le a falról, és rohanjunk az épület mögé, majd körben az ajtóhoz kerülhetünk, és amíg az őr a „tetthelyet" vizsgálja, pont lesz annyi időnk, hogy kinyissuk az ajtót a kulccsal, és újabb A1 után betoppanjunk a raktárba. Innen már sima. Jobbra, az ajtó melletti asztalon ott az egyenruha, A2, majd a tükör előtt rögtön bele is bújhatunk. A déli falnál, egy asztalon, és az ÉNy-i sarokban, a szekrények mögött egy-egy konzerv hever, ne hagyjuk itt! Szépen sétáljunk ki az ajtón, csak nyugodtan. Nagyon fontos alapvetés: őr látótávolságán belül csak sétálni szabad, osonni, kúszni, de még rohanni is tilos, sőt az se ajánlott, hogy sokáig álljunk előttük, és véletlenül se szólaljunk meg! Az örök nem ismernek fel, de a tisztek azonnal, úgyhogy őket kerüljük! Ha kedvünk tartja, másszunk a táborban, gyűjtögessünk, ismerkedjünk, akár megnézhetjük magunknak a parancsnoki épületet is; a tábor keleti végében. Ha minden baba, menjünk a barakkunkba, a tükör előtt öltözzünk vissza, majd rakjuk a ládába az egyenruhát, és mentsünk. Jöhet a lopás!

(*Megjegyzés:* aki éjszaka szeret akcióznі, annak figyelmébe ajánlom, hogy még egy uniformis található a mosodában, mely a fogolyrészleggel szemben található, ennek az ajtaját is nyitja a rézkulcs!)

b.) A lopás:

Amint a reggeli névsorolvasásnak vége, menjünk a barakkba, öltözzünk át németnek, majd menjünk a parancsnok után. A foglyok negyedéből jobbra, keletre fordul. Elmegy a nagy parancsnoki épületig, és ott balra indul. Mi azonban menjünk tovább egyenesen, mivel az itteni déli sorompón fogunk behatolni. Menjünk el kb. a sorompó feléig, az A1 ikonja megváltozik, itt akciózva fel tudjuk emelni az akadályt. Szép nyugodtan menjünk el a falig, koppanóig, és itt álljunk meg! A fel-le másználó őr nem probléma. A parancsnok kint levegőzik még egy kicsit, jobb, ha megvárjuk, míg bemegy. Az épület nyugati oldalán strázsál egy tiszt – ha ő meglát minket, biztos a lebukás! (Ezért nem azon a sorompón jöttünk be…) Figyeljük ki a kékruhás mozgását, amint elmegy az épület mögé, és az őr sincs közel, siessünk be az épületbe, és fújjuk ki magunkat. Két ajtó van. Egy szemben [N], és egy jobbra [E]. Ezen még véletlenül se menjünk be, mert a bent lévő őr azonnal ránk veti magát! Induljunk tehát előre, majd jobbra fordulva eljutunk a konyhába. Valóságos kincsesbánya, konzervek, cigi, csoki, szedjünk össze mindent! A kredenc mellett találunk egy újabb ajtót, guggoljunk le, nyissuk ki, és nézzünk be. Nos. Szemben velünk van egy könyvespolc. Jobbra egy másik erre merőlegesen; egyik oldalán, hozzánk közelebb egy őr nekünk háttal, másik oldalon a parancsnok, arccal errefelé, az asztala mögött. Azon a bútordarabon hever a tervrajz, amire ácsingózik mindenki, kedvesen csillogva. Szépen guggolva osonjunk be egyenesen a könyvszekrény mögé, a legvégébe, így kb. velünk szemben lesz az asztal, és a kacsintgató papiros. A tiszt erre elkezd fel-alá járkálni, szerencsére az őrnél mindig eliődzik egy picit. Amint eltávolodik, guggolva közelítsük meg az asztalt, A2, a papír a miénk, vissza a polc mögé. (Pofátlanul menet közben még némi valutát is zsebre vághatunk) Ezután osonjunk a polc másik végébe, és amikor elindul az asztal felé, menjünk ki az ajtón. Most lehet pihizni!

Menjünk fel a lépcsőn. Jobbra a kis komódon rögtön találunk egy mini távcsövet, kár lenne itt hagyni. Járjuk be a szintet, és vágjunk zsebre mindent. A hálószobában, az ajtótól balra egy kis íróasztal sarkán lelünk egy vaskulcsot, vegyük fel, ez a postázót és az étkező hátsó ajtóit nyitja, így majd játszva leküzdhetjük a következő feladatot! (A postahivatal a „mi" sorompónkkal szemben akadályon át, az első épület, utána van a mosoda, majd a fészer, mindenhol valuta – a postázó mellett is, a dzsip alatt és mellett –, a fészerben még egy feszítővasat is találunk!) Ezután menjünk ki a balkonra. A sarkában egy nagy teleszkóp áll, körbenézhetünk a lágerben. Az északkeleti sarkában álljunk közel a mellvédhez, megjelenik egy ikon, mely azt sugalmazza, hogy lemászhatunk. Tegyük ezt, A1, majd le, odalent természetesen kelet felé induljunk, így megkerüljük az épületet, és messze vagyunk az tiszttől, így szép nyugodtan hazasétálhatunk. Én kényelmesen, nézelődve pont a délutáni foglalkozás idejére értem be, úgyhogy átöltözés, minden a ládába, mentés, és mehetünk Radtke őrnagyhoz jelenteni. („The plans are ours.")

Sürű akciók következnek. Az ellopott terv egy nagy hatótávolságú rakétát ábrázol, melyet a nácik az orrunk előtt szerelnek össze. (Ez bevett szokás volt a II. világháborúban a németek részéről, hiszen a szövetségesek nem bombázhatták le a „fegyverüzemeket", ahol saját katonáikat tartották fogva…) Harding azonnal rádiózni akar Londonba, ám befut Stahl tábornok, aki a lopást felfedezve átkutattatja a barakkokat. A terveket és a rádiót megtalálják, Hardingot a hírhedt colditzi kastélyba szállítják, az őrséget megduplázzák, az élelemadagot felezik, szép a sütі! A Bizottságnak újabb terve van. Egy alagút készül már jó ideje a tábor alatt, ám a szellőzése nem kielégítő – itt jövünk mi a képbe, hátha tudnánk szerezni egy fújtatót… Ennek helye elég egyértelmű, de lehet beszélgetni is, hogy begyűjtsük az információt: a konyhán találunk egyet. Nosza!

3. feladat: A fújtató

Ez egy igen trükkös feladat. Ha megszereztük a parancsnoki épület emeleti hálójából a vaskulcsot (iron key), akkor picit könnyebb. Ha nem, akkor 80 valutáért vehetünk Foxtól egyet. Mindezeken túl ott van még a pajszer is, bár az elég hangos jószág, én nem javallom! Lássuk a tényállást: az étkezőnek három bejárata van. Ahol a foglyokat engedik be, a nagy, kétszárnyú ajtó, a déli oldalon. Egy az északi falon, ez az étkező részbe nyílik, és egy a nyugati szárnyon, ez a séf „művészbejárója", közvetlenül a konyhába vezet. Mivel egy őr állandóan benn ücsörög a pultnál, nyílván itt kell majd behatolnunk. A vaskulccsal mindkét ajtót ki kell nyitnunk, aki biztosra akar menni, az például náci uniformisban tegye ezt meg valamikor az akció előtt, persze az őrökre ilyenkor is figyelnünk kell. Ha egyszer kinyitottuk az ajtót kulccsal, a következőkben már nyitva lesz.

Sajnos uniformisban nem tudjuk végiggaloppozni a pályát, mivel a fújtatót nem tudjuk elrejteni, és egy ilyen eszközzel a kezünkben biztosan lebukunk. De nem is kell nekünk ilyen dolog! A reggeli sorakozó előtt vagy után vegyük magunkhoz a vaskulcsot (még egyszer: iron key), és irány az ebédlő. Persze nem megyünk be, hanem elhúzunk előtte jobbra, és ha eddig még nem tettük meg, szép óvatosan „kikulcsoljuk" az északi ajtót. Ezután tovább hátra, de figyeljünk az őrtoronyra! Menjünk tovább dél felé, ahol már nem lát az őr, álljunk meg, és ha elfordul, nyissuk ki ezt az ajtót is, majd séta vissza a kis kiugró részhez, annak túloldalára, a déli falhoz. Így sem az őrtoronyban lévő, sem az ebédlő előtti két őr, sem a már jól ismert figura, akinek anno a háta mögött beosontunk disc jockey-t játszani, nem lát meg – és ami fontos: a szakács sem, aki a reggeli végén, háromnegyed kilenckor kirombol az ajtón egy méretes bárddal, és elhúz északnak. Eddigre tehát készen kell lennünk az ajtónyitással, és úgy állítani a nézőpontunkat, hogy lássuk a séf kivonulását. Amint eltűnt, menjünk az ajtó közelébe, és amikor a toronyban lévő fickó félrenéz, guggolva nyissunk be, majd azonnal jobbra fordulva nagyon óvatosan menjünk koppanóig! A fújtató ott csillog egy kis asztalon a mosogató mellett, vegyük fel, ha az őr megneszelne valamit, ne moccanjunk! Ha minden baba, óvatosan szambázzunk az ajtóhoz, és a kulcslyukon nézzünk ki (A2), így a radaron megfigyelhetjük az őr mozgását. Ha eltűnt, mars ki, és jobbra el a sarok mögé, majd tovább keletre. Eddig rendben. És most?

Most egy nagyon aljas csalást fogunk bevetni, de ha egyszer a program megengedi… Szóval a helyzet úgy áll, hogy ugye meg kell várnunk a delet, hiszen akkor nyit ki újra az ebédlő, majd a többiek közé vegyülve valahogy visszajutni a barakkunkba, ami elég ciki, hiszen hősünk, tiltott tárggyal a mancsában rögtön somfordálni kezd, ami feltűnő. Ráadásul nagyon ki kellene mérnünk, hogy hol várjuk meg őket, hiszen nemcsak az őrökre, de az ebéd előtt visszatérő szakácsra is figyelnünk kell. Itt jön az én trükkök. Óvatosan osonjunk el a másik, tehát az északi ajtóhoz, nyissunk be, balra húzzunk be a sarokba, és – nomen est omen – dermedjünk kővé. Itt mozdulatlanul kihúzhatjuk ebédig, amikor is a többiek besereglenek. Ekkor, végig a keleti, majd déli fal mentén lopakodjunk el a Bizottsághoz (remélem, eddigre mindenki megfigyelte, melyik az asztaluk, ott van a délnyugati sarokban), és akciózzunk ke örnagyon. („I've acquired those bellows you were after.") Ekkor lefut a mozi, és minden el van sikálva, nem kell visszamenni a barakkba, hiszen a program ezt elintézi!

Újabb bonyodalom kerekedik, a heves esőzéstől beomlik az alagút. Sok idő kiásni újra, de az őrnagy tud egy másik járatról, melyet elődeink fúrtak valamikor, és a tábor északnyugati sarkában van, amit most járműtelepnek használnak, egy lezárt épületben. Persze ott három is van, de az őrnagy valutáért megsúgja, hogy a középső a hunyó. Éjszaka, villanyoltás után kell megejtenünk az akciót. Hajrá!

4. feladat: Szökés!

Tehát éjszakai műszak következik, és szükségünk lesz egy feszítővasra is. Nos, két módszer van. Az első ugye kézenfekvő, cipőkrém, pajszer a kézbe, és osonás. (Ilyen eszközt, mint fent írtam, az épí̈kezésen találunk, vagy a mosoda melletti fészerben.) Ám ezzel az a ciki, hogy elég sokat kell mászkálni a szerszámmal kézben, át a fél táboron, elég macerás. Az én általam ajánlott módszer trükkösebb, ugyanis az utat német őrként tesszük meg, a cél előtt szerzünk be egy pajszert, egy fifikás csellel eljutunk a célunkig. Ehhez a módszerhez egy vaskulcsra (iron key) is szükségünk lesz, de aki az előző feladatot végigtyomta, annak már ott lapul a ládájában, aki nem, az most szerezze be!

Tehát az esti névsorolvasás után vaskulcs a zsebbe, átöltözés csukaszürkébe, és búcsú a fiúktól, viszlát odakint!

Az első részfeladat, hogy jussunk el az ebédlőhöz. Ez mostanra már nem lehet nehéz. Én a jól bevált 2. barakk mögötti átmászást szoktam választani, itt a legegyszerűbb. Északnak tartva végig rohanhatunk, hiszen itt nincs őr, majd kelet felé fordulva az első bódéig. Itt átsétálunk az őrök előtt, majd újabb futás a sarokig, és balra át, nagyjából a parancsnoki épülettel szemben – amint az őr elment, áthuppanhatunk az étkezde területére.

A következő részfeladat végtelenül egyszerű. Dobjuk át magunkat az adminisztratív épülethez, északon, pont ott, ahol a magnós akcionál behatoltunk. Ezután viszont irány nyugat [W] a kőkerítésig. Ezen a nyugati falon kell átjutnunk, javaslom a kapu utáni – ha szemben állunk vele, jobb oldali – falszakaszt. Egy épület elé jutunk, egy jókora ajtóval; a vaskulcs segítségével hatoljunk be, tulajdonképpen minimális óvatossággal is végigjátszható ez a rész. Odabent az asztalon találunk egy feszítővasat, mintha nekünk készítették volna ki… Van még valuta is itt, de ezzel ne húzzuk az időt, úgysincs már rá szükségünk. Jön az utolsó szakasz, ez viszont nagyon húzós! Menjünk ki és balra, azaz északra fordulva, a kőkerítésen ott egy helyes lyuk. Guggolás, átkúszás, felegyenesedés. No most. Itt egy őr poszt, aki könnyen észreveheti feszítővassal lopódzó alakunkat. Ha így lenne, ne essünk pánikba, egyszerűen az A2 gomb megnyomásával ejtsük le a szerszámot! Az őr odajön, mi rámosolygunk, ő megnyugszik, hogy csak képzelődött, utána visszavehetjük a pajszert. De figyelem: ne ejtsük le a cuccot az őr „pályáján", ha észrevenne, siessünk félre, ott szabaduljunk meg a bizonyítéktól, mert ha rászalad a tárgyra, felveszi azt, ami visszakerül oda, ahonnan elvettük! Ezt jegyezzük meg jól! Figyeljük ki a járását, és szerszám nélkül érdemes vetni egy pillantást a belső, nyugati udvarra is, itt a célpontunk, a déli oldalon egy egymáshoz épült barakksor – mi ugye már tudjuk, hogy a középső ajtón kell bemenni, szerencsére előtte teherautó, ládák, jó fedezék. Ugyanis sajnos egy kék uniformist pillantunk meg – bizony, itt egy tiszt őrködik, nincs az az egyenruha, amiben ne ismerne meg, úgyhogy nagyon óvatosan! Szerencsére elég lineáris a mozgása, és nagy utat jár be, így időnk lesz az akcióra. Amint a „talpas" őr elment, és a tiszt is távol, guggolva osonjunk be az udvarra, és jussunk el az említett ládák mögé! Most már csak a radart kell figyelnünk, amint a tiszt eléri a kis képernyő szélét, vagy „lemászik róla", ugrás az ajtóhoz, és A1, feszítsük ki a bejáratot, A1, benn vagyunk, lehet örülni! A többi innentől kezdve móka és kacagás, az északnyugati sarokban, a gázpalackok mellett ott a csapóajtó, A1, romboljunk le nagy erőkkel. Senki ne döljön hátra, mint én tettem, a mozit várva, ugyanis még van meló, előre kell nyomulnunk belső nézetben az alagútban koppanóig, és ott a felfelé mutató nyílnál akciózni egy utolsót. London, jövök!

Közjáték: Háromnapi szabad élet után hősünk belebotlik egy járőrbe, és nem tudja meggyőzni őket, hogy ő tulajdonképpen egy holland munkás. A német tiszt, aki elé visznek, gyorsan lehűti kedélyünket: hála nyugtalan életvitelünknek a szigorúan őrzött colditzi kastélyban jelölik ki új „állomáshelyünket". Ennyit Londonról…

III. fejezet – A colditzi kastély (Castle Colditz)

Helyszín: Oflag IVC, Colditz

Szereplők:

– William Kingsley őrnagy, angol: a szökési bizottság elnöke

– Henri Dubois repülőezredes, francia: a szökési bizottság másik feje, barakkparancsnok

– Micheal Kapowski közlegény, USA: informátor (trükkök)

– Cameron 'Doc' Winters hadnagy, USA: informátor (a tábor ismerője)

– Reginald Worthington alhadnagy, angol: informátor (pletykák)

– Dwight Johnson közlegén, USA déli része: seftes

– Luka Beratti közlegény, USA: segítő

– Dick Williams alhadnagy, USA: segítő

– Ricki Logan repülőhadnagy, USA: segítő

– Tony Caponi közlegény, NY, USA: szerencsejáték-szervező (kártya)

– Douglas 'Sure Shot' Spears őrmester, angol: szerencsejáték-szervező (célba dobás)

– Roger Harding ezredes, angol: a SOE (különleges hadműveletek osztálya) ügynöke, régi ismerős

– A Kommandant: német, egy Otto nevű öleb a mindene, de ettől még nem kell szeretni...

– Stahl tábornok, német: ő is régi ismerős, bár kissé unalmas

– Schliemann őrmester, német: Harding ezredes személyes őre

– A szakács, német: ne bízz benne

A játékok:

Célba dobás: a megadott idő alatt minden konzerves dobozt le kell dönteni adott számú kővel. „Biztosan lövő" Douglas Spear szervezi, akár reggel, akár délután, a szabadfoglalkozás alatt próbát tehetünk nála a kápolna mellett.

Tét: 10v
Nyeremény: 20v
Dobozok száma: 9 db
Kövek száma: 12 darab
Idő: 30 mp

Kártyajáték: adott számú kártyát osztanak ki, minden alkalommal meg kell tippelnî, a következő lap értéke magasabb (A2) vagy alacsonyabb (A1) lesz az előzőénél. Az ász a legmagasabb, tehát a király felett áll! Ha azonos értékű kártyát húzunk, akármit tippeltünk, jó. Tony Caponi szervezi, a délutáni udvari lötyögés alatt vár ránk.

Tét: 5v
Nyeremény: 10v (könnyű fokozat), 15v (közepes f.), 25v (nehéz f.)
Körök száma: 3 (könnyű fokozat), 5 (közepes f.), 10 (nehéz f.)
Idő: nincs megszabva

Érkezés, alapfeladatok

Két finom úriember fogad minket, Dubois és Kingsley. Ők a szobatársaink, mint aztán megtudhatjuk, az „A" barakkban a szökésveszélyes foglyokat őrzik, a többiek a „B" épületben vannak, és csak a szabadfoglalkozások és az étkezések alatt találkozhatunk velük. Rögtön rákérdezünk Hardingra. Nos, öt hét lakat alatt őrzik, sőt egy őr állandóan mellette van. A reggeli alatt kérdezzünk végig mindenkit. Itt van Caponi, a Stalag Luftban megismert Malone ikertestvére, és Spears – két játékos ember. A nagy trió, Williams, Beratti és Logan, akik nagyon szívesen segítenek 25 valutáért. Kapowski az egyik hasznos segítő, ő elmondja, hogy az udvaron bajos lenne akciózni, mert a lábnyomok a hóban elárulnak minket – legjobb a könyvtáron keresztülvágni. Ő már kipróbált pár zárat egy tolvajkulccsal, de elkapták, a hasznos eszköz ott figyel az ör asztalán, láthatjuk csillogni, amikor elmegyünk mellette a barakkunkból az udvarra menet, vagy vissza. Persze a zárnyitáshoz ezzel sok idő kell. Azt is elárulja, hogy Worthington talán tud valami titkos utat a színházon keresztül. A Doki, azaz Winters elmondja, hogy Hardingot a „B" barakk melletti szobában őrzik, ő is a könyvtárat javasolja a megközelítési útnak. Worthington annyit tud, hogy van állítólag egy csapójító, mely az ominózus barakk felett ér véget. Kezd összeállni a kép! Tehát meg kell szerezni a tolvajkulcsot, behatolni a könyvtárba, eljutni a színházhoz, megtalálni a rejtekajtót.

Trükk!

Meg kell tehát szerezni az ör asztaláról a tolvajkulcsot. Ez nem lehet nehéz, ha éjjel tesszük, mert ő általában alszik. Ám én most egy picit rizikós, de elegánsabb dolgot javaslok – egy valódi kulcsot, és hozzá némi valutát! A reggeli névsorolvasás után sétáljunk az ebédlőbe, és menjünk a szakács pultjához (hogy mennyire egyformák ezek a séfek!). A jóember mögött látunk egy ajtót, amikor emberünk elmegy azon túl, és hátat fordít nekünk, osonjunk be! Minden irányban egy újabb ajtó, mi most a szemben lévőt választjuk, ez a konyhába vezet. Odabent 100v értékű anyag és egy vaskulcs csillog. Gyűjtsük be mindet! Menjünk vissza, a kulcslyukon figyeljük ki a séfet, amikor beáll a megfelelő pozícióba, csusszanjunk ki a háta mögül, de nehogy észrevegyen, mert hívja az őröket! Lehet őrülni, van anyag, kulcs, minden.

Aki egyébként akar egy kicsit még izgulni, megpróbálhatja most megszerezni a tolvajkulcsot. A konyhai gyűjtögetés után nyissuk ki a nyugatra nyíló ajtót, majd várjuk meg, míg az előtte lévő ör elfordul nyugatnak, ekkor délre, azaz balra fordulva máris ott vagyunk a barakkunk bejárátánál. Ez kicsit rizikós, mert odabent az ör fel-le járkál, ki kell nyitnunk az ajtót, és kintről figyelni, mikor távolodik el, de ez alatt a másik ör, akit most játszottunk ki, már visszafordulhat, és észrevehet minket… Szóval ez rizikós, de finom!

A vaskulccsal további értékeket gyűjthetünk. Az udvar délnyugati sarkában találunk egy keskeny, felirat nélküli ajtót. Ezt is a kulcsunk nyitja, a harangtoronyba vezet, ennek északnyugati falán van egy létra (elég nehéz észrevenni!), amin feljuthatunk egy kis előtérbe, innen a gyengélkedőbe, ahol kényelmesen összeszedhetünk némi szajrét. (Nézzünk be az ágyak alá is!) Mindenesetre ezt a helyet jól jegyezzük meg, ez lesz ugyanis a játék végének kulcsa!

(Közbevetőleg megjegyzem, hogy az udvar nyugati végében találunk egy létrát, melyen felmászva egy kis erkélyre jutunk, itt van némi valuta és egy labda, amelyet Kapowski, Winters, vagy Worthington kollégának adva beraknak a ládánkba egy kampót. Ezt itt nem fogjuk használni, csak az 5. fejezetben.)

1. feladat: Harding

Tehát akkor el kell jutnunk a színházba. Két út is vezet oda. Az első, ahogy a fiúk javasolták, a könyvtáron keresztül vezet. Ez kissé trükkös, közepesen nehéz. A második talán egyszerűbb.

a.) éjszakai könyvtárlátogatás

Ha megvan a vaskulcs, vegyük magunkhoz, és úgy negyed tizenegy felé osonjunk ki a szobánkból. Az ör ilyenkor már a könyvtár bejárata melletti széken bóbiskol. Biztos, ami biztos, emeljük el az asztaláról az ominózus tolvajkulcsot, majd a széke mellől a piát, aztán nyissuk ki az ajtót valamelyik kulccsal, és nyomuljunk be. Egy lépcső vezet fel a könyvtárhoz, de ennek tetején egy ör posztol. Általában a koma kb. 11 felé el szokott szundítani, bár van, hogy éjfélig is éber. Guggolva menjünk fel a lépcsőn, ha észrevesz, gyorsan vissza, és a lemezszekrények mögött várjuk meg, míg gyanúja tovatűnik. Ekkor általában le is ül, és be is vágja a szunyát, úgyhogy minden baba. Menjünk el mellette, és nyissunk be a könyvtárba. Egy kis mellvéd takarásában kileshetjük az őrt, ő idelent tesz egy kört, majd felmegy a kis lépcsőszakaszon. Amikor ezt megteszi, menjünk előre, le a kis előtérbe, majd a korlát mellett rögtön balra fordulva be az íróasztal mögé, itt egyébként be is gyűjtünk egy karton cigit. Amint az ör leér, és háttal nekünk a falnak fordul, osonjunk el mögötte, fel a lépcsőn, majd egyenesen be a könyvszekrények fedezékébe. Itt fent persze újabb ör. Ő elmegy az ablakig, kibámul, majd megfordulva a székéhez ballag, és ücsörög picinykét. Nos. Amint az ablakhoz ér, guggolva menjünk mögé, a bal oldalára. Amikor elfordul, álljunk fel, lépjünk az ablakhoz, A1, ekkor kilógunk a setét éjbe, újabb A1 megnyomással lepottyanunk. A túlfelen egy létra, másszunk fel, és menjünk, merre lehet, hamarosan eljutunk a színház padlásának ablakáig, másszunk be, balra végig a folyosón, le a feljárón, és máris jön egy mozi, melyben a Kommandant megparancsolja az őrség kettőzését, mivel régi ismerősünk, Stahl tábornok vizitre készülődik. Remek! Menjünk be a kétszárnyú ajtón, majd irány a lépcső, és kis pihenő. A következő megoldás után immáron a közös résszel folytatjuk!

b.) délutáni színházlátogatás

Zsebünkben a konyhából elemelt kulccsal a délutáni szabadfoglalkozás idején keressük meg a színház (Theatre) bejáratát az udvaron. (Északra koppanóig, az ÉNy-i [NW] sarok mellett.) Mellette egy kis kőhalom, sétáljunk bele, hogy telepakoljuk a zsebünket kaviccsal, és amikor az ör elfordul, nyissuk ki az ajtót, lökjük be, és osonjunk előre a lépcső mellé. Ezt általában két menetben tudjuk megtenni, hiszen az ör odakint közben fel-alá sétál. Amint bent vagyunk, váltsunk belső nézetre ('toggle first person mode', alapértelmezésben TAB). Az ajtó melletti könyvespolc tetején egy kancsó figyel, ezt kell megdobnunk, az ör felfigyel a zajra, odamegy, ekkor a háta mögött felsunnyoghatunk a lépcsőn, melynek felső pár fokán álljunk meg (tehát nem a tetején!), így az ör nem vesz észre minket, és nagyjából ott vagyunk, ahol az előző megoldást abbahagytuk, csak most lent, nem fent. Folytassuk tehát, immár közös úton.

Nos, akár lentről, akár fentről szemléljük az eseményeket, elég reménytelennek látszik a helyzet. A színházterem bejárata a felfelé vezető lépcső alatt található. Az ör az ajtó melletti széken ücsörög egy picit, majd elsétál a lépcsőfordulóig, ott bámulja pár másodpercig a halálfejjel megjelölt ajtót, majd visszaül. Nekünk ezen idő alatt kell bemenni az ajtón. A megoldás: amint leül, menjünk be a kis paraván mögé, és amikor feláll, majd elhalad mellettünk, azonnal, a háta mögött kiosonva tűz az ajtóhoz, és nyissunk be. Abban a teremben vagyunk, ahol a kis mozi zajlott, most raktárnak használják. Itt egy ör jár körbe, az óramutató járásával megegyező irányban. Célunk pont szemben van, a színpad, a kis lépcsőn kell felkaptatni. Ez talán nem olyan nehéz: vagy azt csináljuk, hogy amint a silbak elment mellettünk, a háta mögött osonva követjük őt, és a lépcsőnél elválunk, vagy amint a bal szélről elindul jobbra, a ládák fedezékében küzdjük le a távolságot. Amint felértünk a színpadra, a hátsó falnál forduljunk balra, itt a csapójító, épp mint a fiúk megígérték. Nyissuk ki, másszunk le, a „B" barakkban vagyunk. Irány a nyugati fal, ott egy ajtó. Óvatosan nyissunk be, egy ör posztol benn, de szerencsére áll, délre sasolva, így a háta mögött átvághatunk a szobán, szemben egy újabb ajtót találunk. Ez vezet Schliemann, az őrnagy őrzésére kirendelt dagadt káposztafejű szobájába. Harding lakosztálya eggyel beljebb van, az északnyugati sarokban találjuk az ajtaját, csusszanjunk be rajta. (Schliemann vagy itt van, vagy az őrnaggyal, mindegy, a játék szempontjából nem érdekes, ha

tele van vele a szoba, akkor annyi az izgalom, hogy át kell osonni a háta mögött.)
Amint beértünk, már jön is a mozi. Mivel a tervrajznak lőttek, és nincs már idő Londont értesíteni, Harding elhatározza, hogy beszökik a Stalag Luft-ba, és maga szabotálja a rakétát. Csak annyi a bibi, hogy a némettel a sarkában kissé macerás a dolog, így megbíz bennünket, hogy szerezzünk be egy német uniformist. E célból lesírozza, hogy a mosoda kulcsa bekerüljön a ládánkba. Ekkor lép be az őrnagy „testőre", aki rémülten elzavar minket, hiszen ha riadóztatná az őröket, ő is bajba kerülne, Hardingot pedig házi őrizet alá vonja. Kegyetlen az élet, öregfiú…

2. feladat: Kell egy uniformis
Ez tulajdonképpen egy fáklyásmenet. Nyilvánvaló, hogy egyenruhát a mosodában fogunk találni. Valamelyik szabadfoglalkozás idején (én mindkettőt kipróbáltam, bármelyik jó) zsebünkben egy rézkulccsal (brass key; akár azzal, amit Harding a ládánkba csempésztetett, akár a korábban a konyhából ellopottal) tüzzünk a mosoda bejáratához, ez az udvar délnyugati részén van „Laundry" felirattal, nem nehéz megtalálni, ruhák száradnak a közelében. A szokásos módszer következik. Amint az őrök látótávolságon kívül vannak, nyissuk ki az ajtót, és rúgjuk be, majd ácsorogjunk nyugodtan a hóesésben, mintha mi sem történt volna. Amint a belső őr felsétál a lépcsőn, menjünk be, és a jobbra lévő ajtón guggolva nyissunk be. Odabent egy újabb strázsa járkál, észak-dél irányban. Balra tőlünk van egy helyes kis kukasor, meg egy asztal, ezek mögött fedezéket találhatunk. A déli falnál van egy paraván, az északinál mosogató, előtte stokin az egyenruha. Amint az őr elmegy délnek [S], menjünk az uniformishoz, szólítsuk magunkhoz, és tűz vissza a fedezékünkbe. Ezután azt kell megvárnunk, hogy az őr északra [N] menjen, ekkor ugyanis az asztal mögött elhaladva beslisszolunk a spanyolfal mögé, ahol egy tükör előtt villámgyorsan átöltözünk, kiegyenesedünk (erre tessék odafigyelni!), és teljes lelki nyugalommal kisétálunk a bajtárs előtt. Persze körbejárhatjuk a termet, némi valutát gyűjtve, majd menjünk ki az udvarra, át a sorompón, és be a „B" barakkba, ez toronyiránt, pontosan északra van. Ugye ez más ismerős terep? Balra hátul Schliemann szobája, a hülye simán beenged minket az őrnagyhoz.
Sétáljunk be, jön a mozi. Harding közli, hogy mi is vele megyünk, mivel kell valaki, aki a felszerelést viszi. Anyád… A Bizottságnak mindent elmondunk a rakétáról és a terveinkről, ők azt javasolják, hogy szerezzünk be német úti okmányokat. Feladat adott!

3. feladat: Úti passzus
Nos, aki idáig eljutott, az megérdemel egy kis pihenést… Hogy miről beszélek? Elárulom mindjárt, előbb azonban lássuk, mi is a feladat. A kis záró filmből kiderült, hogy szegény Schliemann-t az orosz frontra küldik. Nyilván az ő papírjait kellene megszereznünk. Ezt erősíti meg a Doki is, ha beszélünk vele, Kapowsky pedig elmondja, hogy a dagi nemrég átvágott az étkezőn, nyilván az adminisztrációs hivatalba. Oké, tehát oda kellene eljutni. Lehet akár most is, reggeli alatt fel az ebédlőből a kis lépcsőn, ez a tiszti étkezdébe nyílik, odabent két őr masíroz, vagy a falnak lapulva, vagy polctól asztalig kúszva lehet őket kijátszani. Éjszaka is lehet akcióznia, a konyhába vezető folyosón kell átvágni, mindenféle álkulcsos módszerrel.
Ám itt jön az én egyszerű javaslatom a jól megérdemelt pihenésről. Ugye, megvan még a jó öreg rézkulcsunk, vagy a tolvajkulcs? A szabadidő alatt be kell hatolnunk a harangtoronyba, ahogy azt az első küldetés előtt a „Trükk" alcím alatt leírtam, az udvar délnyugati sarkában, a jelölteltem ajtón. Remélem, ez a rész már nem okoz senkinek gondot, figyelni az őrökre, jó időben cselekedni. Odabent fel a létrán, és ajtó kinyit. Nos. Bent egy őr mászkál, de nagyon nagy utat

jár be, ugyanis előbb ezt a szobát ellenőrzi, utána kimegy az ajtón, és picit ott elidőz. Várjuk meg, amíg így tesz, rohanjunk be, az ajtóval szemben, a délnyugati sarokban egy beteg őr fekszik, az éjjeliszekrényen ott az uniformisa, vegyük fel, a keleti falnál egy tükör előtt átöltőzhetünk. Mind itt, mind a betegágynál egy-egy paraván takarásában nyugodtan ügyködhetünk! Amint nácivá avanzsáltunk, vessünk egy pillantást az említett beteggel szembeni íróasztalra. Mi csillog rajta? Nini, egy úti passzus! Ilyen könnyű feladat úgyse lesz még egy… Szép nyugodtan sétáljunk a barakkunkba, öltözzünk át, papír, kulcs a ládába, mentés.
Ezután nincs más dolgunk, mint a papírral a zsebünkben lestoppolni akár Kingsley, akár Dubois urat („I've got hose travel papers."), akik nagyon örvendeznek a sikerünknek, és közlik, hogy Harding a vár alatti csatornarendszerben bujkál. Idióta fejjel nyitva hagyta a lejáratot az udvar közepén (nem tudom, milyen kiképzést kapott az SOE-nél…), így a kis moziból látjuk, amint a parancsnok lezáratja az összes csatornafedelet, és a nyitószerszámot biztos helyre viteti. Legalábbis azt hiszi…

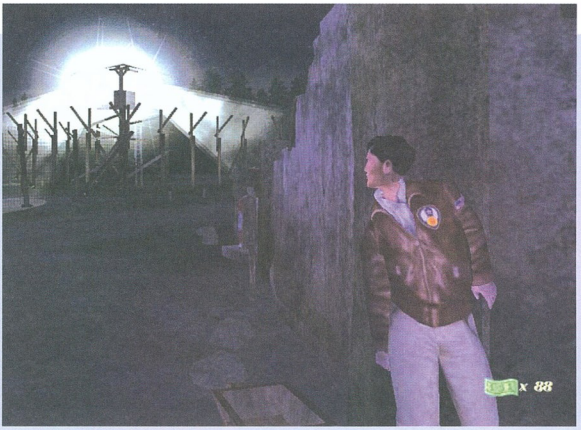
4. feladat: Szökés a csatornában
Én azt javaslom, hogy az előzőekben leírt módon megszerzett uniformisba öltözve hajtsuk végre a feladatunkat, ugyanis így valamivel könnyebb lesz a dolgunk. A megfelelő időpontnak a délutáni „szabadedzés" látszik, ilyenkor nyugodtan besétálhatunk a ládánkhoz, tolvajkulcs és rézkulcs a zsebbe, egyenruha, átöltőzés. Menjünk ki a barakkajtón az udvarra, és rögtön jobbra fordulva beléphetünk a konyhába. Ehhez persze előbb ki kell nyítni az ajtót, erre akármelyik kulcs alkalmas, a réz fájdalommentesebb. Odabent forduljunk balra, majd a kis folyosón jobbra. (Ez az a kis folyosó, ahová a szakács háta mögött osonhatunk be, úgyhogy akinek nincs uniformisa, az ezzel a módszerrel kajaidőben ugyanide juthat.)
A keleti [E] ajtót kell kinyitnunk, ezt a tolvajkulccsal tehetjük meg, az A1 folyamatos nyomva tartása mellett. (Nekem előfordult, hogy ilyenkor kiakadt a játék, nincs baj, ekkor csak klikkelni kell egyet az A1-gyel, majd a felfelé gombot toljuk neki!)
Egy hatalmas udvarra jutunk, ez a katonai részleg. Odalent két őr grasszál. Innen a magasból nézzünk körül, északkeletre egy széles lépcsősor, a lábánál ládák és őrbódé, ezek mellett egy kis faasztal. Ezen integet vágyaink tárgya. Odafele egyenruhában sima az út, visszafele viszont rögösebb, hiszen kézbe kell vinnünk az eszközt, de azért ez nem lehet akkora gond; ne feledjük, ha meglátnak, ejtsük le az A2-vel a szerszámot, ha megnyugodtak a kedélyek, vegyük fel, és tovább.

A csatornába három út vezet. Egy az udvar közepéről nyílik, a másik a konyha északnyugati sarkából. Bármelyiken is megyünk le e kettő közül, egy valóságos útvesztőbe jutunk, tele tisztekkel. Ám van egy habkönnyű, pillejárású út is, mely a tiszti étkezdéből egyenesen a jó Harding ölébe pottyant minket! Úgyhogy aki jól akar járni, válassza ezt, a másik lehetőséget én nem írom le, akkora szívás…
Menjünk vissza a konyhai folyosóra. Két eset lehetséges. Vagy megvárjuk, míg a szakács úgy háromnegyed kilenc körül eltűz a büsba, vagy a háta mögött kiosonunk. Utóbbi kockázatos, de persze több időnk marad, hiszen ha a sorakozóról elkésünk, mindenki minket fog keresni, tessék választani. (Ha valaki nagyon időszükében van, el is dobhatja itt a szerszámot, és egy mentés után valamikor, akár civilben is visszajöve neki lehet futni párszor a feladatnak, a csatornakulcs itt lesz – persze csak ha nem kapnak el minket, úgyhogy esetleges lebukáskor töltsük vissza az állást.)
A lényeg, hogy a jókora nyitószerkezettel a pracklinkban jussunk el az említett tiszti kajáldába, a mi a foglyok étkezőjén át érhető el az északkeleti sarokban, a kis lépcsőkön felmenve. Amint kinyítjuk az ajtót, pontosan előttünk, velünk szemben van a csatornafedél. Annyi csak a dolgunk, hogy kifigyeljük a két őr mozgását: amikor elfordulnak tőlünk, tűz előre, A1, A1, lefelé. Azután menjünk, amerre lehet, két sarok múlva ott a türelmetlen őrnagy, kissé én már untam a nagy arcát… Azt javasolja, hogy váljunk szét, és találkozzunk Stalag Luftban. Oké, haver!

IV. fejezet – Szabotázs (Sabotage)
Helyszín: Stalag Luft I, Barth
Szereplők: lásd a II. fejezet, mindenki a régi ismerősünk!

Mióta elmentünk, a tábort kissé átrendezték. Ahol az építkezési terület volt, ott van most a foglyok részlege, minket az 1. épületbe helyeznek el. Ahol régen a barakkjaink álltak, ott most egy raktárterület van, az épülő rakéta alkatrészeinek, a szerkezetet a szomszédban, a tábor délkeleti sarkában barkácsolják. És persze tél van, ami azért jó, mert sötét van egész nap, és azért rossz, mert a lábnyomaink megmaradnak a hóban…

1. feladat: A csomag
Temple-Smithson azzal fogad minket, hogy sikerült egy utat találniuk a német postahivatalba, így becsempészve a kimenő levelek közé egy küldeményt sikerült Londont értesíteni a rakétáról. A főhadiszállásnak pontos adatokra van szüksége, így elküldött valami ehhez szükséges felszerelést, mely a postázóban van, de onnan minél előbb el kell hozni. Itt jövünk mi a képbe, persze…



(Kapunk egy csúzlit is, mellyel kilőhetjük a reflektorokat. Ezt persze gyakorolni kell, elég béna dolog. Ugyanúgy, mint a kódobásnál, belső nézetre váltunk, majd az A2 gombot nyomva tartva megjelenik a képernyő alsó szélein a csúzli két ága, és jó erősen útjára küldhetjük a követ.) Természetesen először DuChamp közlegényt fogjuk vallatóra, mint a tábor ismerőjét. Ő elmondja, hol a posta (bár ugye mi ezt már tudjuk, a parancsnoki épülettel szemben, a mosoda mellett), és hogy az örök megszimatoltak valamit, így kicserélték a zárakat – de mintha McCormak-nál lett volna valami álkulcsféle. Megemlíti még, hogy a legrövidebb út a régi barakkjaink helyén, a raktárterületen át vezet, ahol mindenféle szerszámok vannak, és az egyik raktárban még egy őr is vigyáz valamire. És még valami: egyenruhát ott találunk, ahol legutóbb… McCormack rábólint, valóban volt nála álkulcs, de elvették, szerinte most valamelyik raktárban őrzik. Hmm… minden nyom oda vezet!
Körvonalazódni látszik a terv: be kell nyomulnunk a raktárterületre, és alaposan körülnézni. Aki emlékszik még a múltkori akciónkra, tudja, hogy az említett egyenruha hol található – igen, a kis raktárban, a két terület között, és még mindig ugyanaz az egy őr kering körülötte. Ám a célterületen tisztek vannak, úgyhogy nem lesz könnyű dolgunk.

Az egészet meg lehetne csinálni egy huzamban, én azonban javaslom, hogy előbb szedjük össze a cuccokat, majd egy mentés után vágjunk neki a posta meglátogatásának. Kézenfekvő lenne egy éjszakai séta, egy doboz cipőkrémet be is gyűjthetünk a 3. barakkból (az ajtóval szemben van egy stokin). Ám én azt javaslom, hogy mivel sok a doług, kezdjük az akciót a délutáni szabadfoglalkozás elején – az esti sorakozót kihagyva az egész éjszaka a miénk lehet. Tudom, hogy őrültségnek hangzik, hiszen ha nem jelenünk meg a ellenőrzéskor, a fél Wermacht utánunk kajtat. De erre is kész a tervem – íme!

A délutáni lötyögés megkezdésekor haladéktalanul vágtázzunk neki a keleti [E] kerítésnek. Úgy északkeletre látunk az úton egy dzsipet, heves csillogásban. Jobbra ott a kis épület, körülötte az őr. Amint biztonságos, dobjuk át magunkat a kerítésen, gyüjtögessünk, ha jön az őr, másszunk be a kocsi alá. Amint elment, figyeljük ki a túloldalt, ott egy teherautó a rács másik oldalán, ez alá kell beugranunk. Tehát ha tiszta a terep, újabb kerítésmászás, és be a kocsi alá. Az első célállomás szemben van, a terület északkeleti [NE] sarkában, a bejárata a keleti oldalon. Figyeljük ki a tisztek mozgását, szerencsére sok tereptárgy van, a lényeg, hogy biztonságosan bejussunk a raktárba.

Odabent két nagy ládahalom van, és egy őr, aki észak-dél irányban strázsál. A déli falnál megáll picit, ekkor kell átosonnunk mögötte a túloldalra, ahol a ládák mögött pár karton cigit és egy feszítővasat találunk. Vissza a menet ugyanaz, bátrabbak összeszedhetik az őr útvonalának közepéről a cigit és az alkoholt is.
Következő célunk a kisebb raktár, a terület délkeleti [SE] sarkában, ez előtt egy dzsip parkol, mely alatt megvárhatjuk a tisztek tisztes távolságba kerülését; amikor üres a radar, másszunk ki, és a vassal essünk neki az ajtónak. Idebent valutát találunk, és a nyugati falnál az ominózus tolvajkulcsot.
Mindeközben figyeljük az órát! Tempónktól függően vagy a raktárba lépés előtt, vagy utána elkezdődik a létszámellenőrzés. Az a lényeg, hogy mire ez beköveteksik, mi az említett dzsip alatt feküdjünk! Amint kitör a balhé, a keresők megszálljják a területet, de egy jó idő múlva elül a zaj, megnyugszik mindenki, és előttünk az egész éjszaka! Ha minden csendes, elindulhatunk portyázni a területen, jó sok valutát össze lehet kaparni, olyan 300 egység körül. Amikor mindent bejártunk, vagy elegünk van (vagy már egy zabszem sem fér be…), menjünk vissza a már jól megszokott teherautóhoz, oda, ahol behatoltunk, azaz a nyugati [W] kerítéshez. Figyeljük ki az őrt, amikor elindul a kis épület északi [N] oldalán, másszunk ki a rejtekünkből, dobjuk át magunkat a kerítésen, menjünk az ajtóhoz, és essünk neki. Stone ekkor már az álkulcsot fogja használni, de az őr a délnyugati saroknál elidőz egy darabig, így elégnek kell lennie az időnek. Romboljunk be. Azt javaslom, hogy rögtön dobjuk le a feszítővasat, így könnyebb az irányítás. Balra hátul megtaláljuk az uniformist, ott a tükör is, öltözzünk át, szedjük össze a többi értéket is, vegyük vissza a feszítővasat, majd a kulcslyukon kikémlelve figyeljük ki az őrt, és az alkalmas időben lépjünk ki, menjünk a mi kerítésünkhöz, és irány „haza", az egyes barakk. Átvedlés, minden a ládába, mentés, jön az akció!

Javaslok egy reggeli sétát, épp mint a II. fejezetben, amikor a terveket elloptuk: a reggeli sorakozó után irány a barakk, öltözzünk át, álkulcs a zsebbe. Legegyszerűbb, ha követjük a parancsnokot, elmegyünk a tábor keleti végéig, ott jobbra fordulunk, felemeljük a sorompót, és már ott is vagyunk a postahivatalnál.
Igen ám, de egy őr figyeli az ajtót, és elég szűken köröz. Remélem, mindenkinek a zsebében van pár kavics, akinek nincs, az most keressen egy kőrakást, és töltse fel a készletet.
Két fémláda kompozíció van ezen az udvaron, egy a bejárattal szemben, egy délre. Álljunk az ajtóhoz, és belső nézetre váltva dobjunk egy követ ez utóbbi dobozokhoz. A zajra felfigyel az őr, odamegy vizsgálódni, ez idő alatt kényelmesen kinyithatjuk az ajtót. Odabent balra hátul csillog a csomagunk, vegyük magunkhoz, és irány kifelé.
Aki biztosra akar menni, a nyitott ajtóban állva dobja meg a szemben lévő ládákat, a lekötött őr mögött kitéphetünk, és jobbra, azaz délre fordulva vágódjunk be a teherautó alá!
Most jön egy kissé nehéz rész. Kússzunk nyugatra, egy őr másszkál észak-déli irányba, szembe velünk az építkezési terület. Van időnk, figyeljük ki a két tiszt mozgását, igazából az egyik érdekel most minket, amelyik az északnyugati részen köröz. Nagyjából akkor, amikor elér a szemben lévő romos (félkész?) épület északkeleti sarkához, és a mi őrünk elmegy előttünk (nem könnyű kiszámítani!), másszunk ki a kocsi alól, rohanjunk át az úton, és át a kerítésen, majd lapuljunk meg a farakásnál. Vagy elindulunk északnyugatra a tiszt után, vagy betűzünk a sátorba, és itt kivárjuk a megfelelő alkalmat, amikor tiszta a terep – a lényeg, hogy el kell jutnunk a már ismerős teherautóhoz, a nyugati kerítésnél. Innen a következő őrt figyelve átmászunk, majd a dzsip alját útba ejtve jön a foglyok részlege, az itteni őrt is ki kell figyelnünk. Ha bent vagyunk, menjünk a 4. barakkba, és jelentkezzünk a Bizottságnál.

2. feladat: Fotótúra és tervek, már megint
A londoni fiúk úgy gondolják, mi valami istenverte szafarin vagyunk, ahol a selyemmajmok lelkivilágát tanulmányozzuk. Annyi „csupán" a feladat, hogy lefotózzuk a rakétát és szerezzük meg a terveit. Persze mindenki ránk néz… Megemlítenek a fiúk egy készülő alagutat, melyet felhasználhatunk terveinkhez. Ez a 2. barakkból indul, és az egykori zuhanyzónknál ér véget, a raktárterületen. Használhatjuk ezt is, vagy mehetünk nappal, uniformisban. Én inkább ezt ajánlom, ugyanis nagyon hosszú és nehéz feladat vár ránk. A fotózást és a dokumentumok megszerzését a bátrabbak egy menetben is megtehetik, bár ekkor lehet, hogy megint ki kell hagynunk egy névsorolvasást. A többiek inkább két lépcsőben dolgozzanak, biztos, ami biztos. Én az egymenetes módot írom le, megjelölve, hogy hol hagyjuk abba, ha remeg a kezünk…
Az első lépés nagyjából megegyezik az előző feladat elejével, vagyis a hajnali pofavizit után irány a ládikónk, kamera és álkulcs (fontos!) a zsebbe, uniformis a kézbe, átöltözés, majd mintha korzóznánk, szép komótosan menjünk a parancsnok után, tovább keletre, koppanóig, majd be a postázóhoz jobbra. Itt persze nem állunk meg, hanem húzunk tovább délnek, mint a vadlibák. Át a sorompón a mosodáig, újabb sorompó, és ott állunk egy nagy épület előtt, ez volt régen az a böszme raktár vagy fészer, vagy mifene. Ennek a nyugati oldalát kell bevennünk, de itt császkál egy kékruhás is, úgyhogy figyeljük meg, merre jár. Szerencsénkre befordul a két teherautó közé, azt várjuk meg, majd amikor elindul vissza délnek, menjünk be a sarkon. (Nem ajánlom, hogy ácsorogva várjuk a tiszt lelépését, mivel gyanút kelthetünk a posztos őrben, inkább járjunk fel le az ajtó előtt, k-ny irányban!)
A nyugati fal elején, szinte rögtön a sarok után találunk egy létrát. Másszzun fel, majd jobbra fordulva újabb lajtorja kelleti magát, ezen feljutunk a tetőre. Szemben, tehát keletre ott maga-

sodik a raketta. Másszunk át a csöveken, és menjünk a korláthoz, guggolva. Váltsunk belső nézetre, mintha dobálózni akarnánk, és nyomjuk le a belső nézetes kamera („First Person Camera", alapértelmezésben SPACE) gombját, ekkor a képernyő közepén megjelenik egy kereső, az A2 ikonja átvált egy „megragadom" kézre, ekkor nyomjuk meg a gombot. Onnan tudjuk, hogy sikerült a kép (a rakéta kb. középen van), hogy Stone megjegyzést tesz: „That's one for the eggheads back home..." („ezt a hazai tojásfejűeknek"). Addig forgolódjunk, kattogtassunk, míg ez el nem hangzik! Ha kész a kép, menjünk az északkeleti [NE] sarokba, ott egy baba kémény. Figyeljük az őrt a toronyban, ha elfordult, álljunk fel, A1, gyors guggolás, majd újabb A1, és lefelé, majd gyors leguggolás, fedezékbe a fekete-fehér kapcsolódoboz, vagy mi a csuda mögé. (Most tessék a fölösöknek abbahagyni, lemászni a két létrán, figyelve a tisztre, majd hazasétálni, menteni egyet, és másnap, a reggeli sorakozó után visszajönni ide, fel a tetőre, és be a kéménybe!)

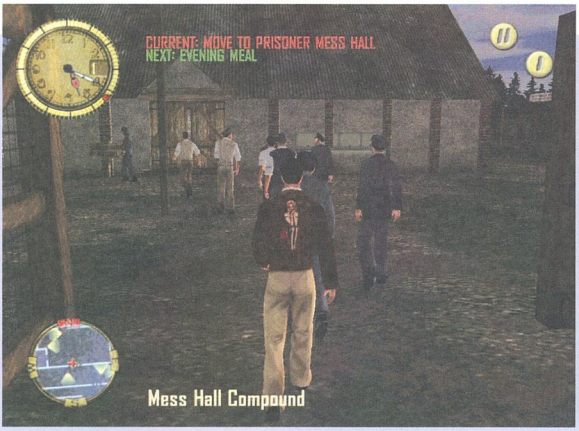
Bejutottunk az épületbe, egy galérián vagyunk. Képzeljük ezt egy szögletes „A" betűnek, vagyis van egy négyzet délen, és annak két kis szára; mi a keletiben vagyunk, a nyugati egy lépcső az alsó szintre. Egy tiszt köröz serényen idefent, de szerencsére csak a déli négyszög oldalait rója, így amikor elindul a mi oldalunkon dél felé, mi a rejtekünkből villámgyorsan átosonunk a keletnyugati „összekötőn", majd jobbra fordulva le a lépcsőn. Itt álljunk meg!
Odalent egy újabb hadnagy strázsál. A terem leghátsó végébe kell eljutnunk, így kemény feladat előtt állunk. A lépcsőtől keletre van egy kivilágított rész, mellette cementes zsák, gázpalack, fém- és faládák, ezek egy kis kuckót képeznek, ide beguggolhatunk, és bevárhatjuk a tisztet. Kb. itt fog megállni, majd megfordul, és elindul vissza. Menjünk utána, tisztes távolban, osonva. Szemben velünk van egy falrész, rajta egy plakát. Jobbra egy olyan fémizé, ami mögött odafent kucorogtunk, balra fadobozok, azok mellett pedig egy jókora pepita szerkentyű, valószínűleg a rakéta egy része. Itt lesz a fő fedezékünk.
Most a fémszekrényke mögé bújjunk be, így amikor elhalad mellettünk a fritz, nem fog észrevenni. Amint eltávolodott, bújjunk elő, és menjünk arra, amerről jött, a kis folyosót követve bejutunk egy kis hátsó szobába, jobbra a falnál rögtön látunk egy széfet. Ezt kell kinyitnunk a tolvajkulccsal, próbáljuk meg, ám ha nagyon közel jár a tiszt, inkább várjunk egy fordulót a széf mögött, nehogy lebukjunk! Ha kinyílt a mackó, megjelenik egy ismerős képernyő, pakoljuk át a titkos papírokat („Secret documents") a zsebünkbe, majd az ajtó becsukása után ismét kucorodjunk le vagy a mackó, vagy az ajtónyílás mögé, és várjuk be az őrt.
Amint sarkon fordult, óvatosan szambázzunk utána! A forgolódás után szemben megpillantjuk a szerkentyűt a kinevezett „főhadiszállásunkkal". Itt várakoztunk az előbb is, most is ide kell bebújni, csak most a fa- és fémláda mögé, az ócskavas mellé, hogy az ellenoldalról legyünk takarásban, és megvárni, míg az őr megfordul, és elhalad mellettünk, vissza a folyosóra. Ekkor tovább előre, oda, ahová először bújtunk, a kis kuckóba, az ajtóval szemben. Újabb kört kell megvárni, és amint a tiszt jól eltávolodott, az álkulccsal nekiesünk az ajtónak. Ha kinyílt, lassan lehet megnyugodni...
Kezdjünk el sétálni visszafelé. Pillantsunk az órára, hogy állunk idővel. Ha valaki nagyon sok időt vesztett, inkább hasaljon be a postázó melletti teherautó alá, és várja be a tábor átkutatását! Én pont az esti gyülekezőre estem be a kerítésen (ha épp nyitva van a kapu, az még jobb), amire átöltözve, és mindent elmentve kiléptem a barakkból, épp egy perc volt még a névsorolvasásig... Ha minden tiszta, keressük meg a Bizottság valamelyik tagját, és jelentsük nekik, hogy megvannak a papírok és a fotó. („I got the photo and the documents, too.")

A papírokat megvizsgálva kiderül, hogy semmiféle finomkodásra nem marad időnk. Jön a „B" terv, vagyis bombatámadás kérése Londontól a táborra. Uraim, de mi is itt vagyunk! Semmi nincs veszve, az alagút majdnem kész, most a németek részlege alatt van, Radtke szerint ki tudnak még ma ott alakítani egy feljáratot, hogy kimászhassunk rajta. Oké... tessék?! Igen, nem tévedés, önként kijelölnek, hogy osonjunk be a németek rádiószobájába, és adjuk le a drótot Londonnak. Durva...

3. feladat: Rádió Londonnak
A feladat elég egyszerű, van benne egy kis trükk, semmi komoly. Vagy a délutáni szabadfoglalkozás idején kell elindulnunk, vagy mint előbb, a reggeli sorakozó után. Átvedlünk németnek, és irány a 2. barakk – annak délnyugati részében, egy hanyagul odavetett szőnyegféle alatt találjuk az alagút lejáratát. Egy kis kocsit látunk magunk előtt, ha picit előremegyünk, az A2 ikonja megváltozik, megnyomva ráállunk a kocsira, és az előre gombbal végigszáguldunk, ameddig lehet. Ezután újabb A2, be balra gyalog, majd ismét autókázunk, újabb gyaloglás, most jobbra, kocsi, majd A1, és mozi.
A filmetűdből látjuk, hogy egy szürke kabátos főtiszt elhalad az udvaron, majd bemegy a rádiószobába két tiszt mellett. Hát ide nehezen jutunk be! De a filmben is láthattuk, hogy a falon valami bőszen csillogott...
Egy kis raktárban vagyunk, lépjünk ki; egy ör köröz itt, jobbra, tehát keletre a falon ott fénylik az a valami, ami nem más, mint egy vaskulcs. Amikor az ör nem látja, tegyük zsebre. Az ehhez tartozó ajtóhoz északra [N] jutunk el, a két épület között átmenve, jobbra, vagyis keletre fordulva, és rögtön fel a lépcsőn. De vigyázat, egy tiszt másztál itt, úgyhogy figyeljük ki – szerencsére elmegy az épületek mögé, úgyhogy bőven lesz időnk felmenni, és kinyitni az ajtót! Odabent balra kelleti magát egy kék uniformis. Bizony, nem tévedés – tisztté léptetjük elő magunkat, így már azok sem fognak gyanút, ha meglátnak! Ehhez a közeli tükör előtt kétszer kell akcióznі, egyszer civilbe, egyszer tisztté.
Természetesen még így sem grasszálhatunk be a rádióhoz, a szürkekabátos kemény falat. De ő is ember, így napjában egyszer elmegy kajálni, egész pontosan vacsorázni. Nincs tehát más dolgunk, mint kihúzni 16:22-ig. Addig járjuk be az épületeket szép nyugodtan, szedegessük össze a szajrét, bár sok szükség nem lesz már rá. Érdemes bevárni az időt a rádiószoba ablakával szembeni délnyugati épületben, innen pont odalátunk a céltерületre. Amint megjelenik a képernyőn a „Move to prisoner mess hall" felirat, a tiszt kirúgja maga alól a széket, és elrongyol papizni.

Haladéktalanul menjünk át az udvaron, nyissunk be az ajtón, a két büskomor tiszt között szép elegánsan sétáljunk át, és balra hátul nyissunk be a rádióhoz. Akció, mehet az adás! Ha a meglehetősen fárasztó beszélgetés lezajlott, irány vissza, az udvaron balra át, be a kis raktárba, és visszataxizunk a helyünkre. Mint mindig, a feladatot most is a Bizottságnak való jelentés zárja, de előtte mindenképp mentsünk!

4. feladat: A menekülő ember
Bár az alagút elkészült, és mindenki a föld alatt rohan a szabadság felé, az idióta Stahl őrnagy kitalálja, hogy ő bizony kilövi azt a rohadt rakétát. Ezúttal valóban önként ajánlkozik hősünk, hogy ezt megakadályozza. Radtke elsüti az utolsó információját, miszerint két indítópult található abban az épületben, ahonnan a doksikat elcsórtuk, egy fent, egy lent, a kulcs a közelükben hever. Mindösszesen öt percünk van a feladat végrehajtására; állat volt, aki kitalálta!
Amint miénk a pálya, mint akit popsin csókolt az ármány, rohanjunk keletnek. Ahogy szoktuk, az északkeleti [NE] részen kell átvetődni a kerítésen, ki északnak a fabarikádok között, aztán keletnek a postázóig, és át a sorompókon. Őr nincs a táborban, tehát akár a tiszti egyenruhában is vágtázhatunk, így talán gyorsabb, hiszen a sorompóknál csak egy gyors A2 kell, hogy továbbmehessünk, különben kúszhatunk át alattuk. El kell jutnunk a nagy épületig. Itt két választásunk van, ki-ki döntse el, melyik a jobb, hiszen felmászhatunk a tetőre is, ahol fényképeztünk, és a kéményen bejuthatunk, de az elcseszett irányítás miatt ez elég kockázatos. A másik módszer – nekem ez jött be –, hogy viszünk magunkkal egy álkulcsot, és a bejárati ajtót ezzel kinyitjuk. Az épületbe jutásra jó egy percünk van, ez a biztos idő.
Akár így, akár úgy, először az emeleten kell rendezkednünk. Hadd vegyem elő ismét a régi analógiát, tehát a szögletes „A" betűt. A kulcs a déli négyszög délkeleti [SE] részén, egy táblán csillog, a keleti falon, a pult



az északnyugati [NW] sarokban, az átjárónál, a lépcső felé. Ha felkaptuk a kulcsot, a pult közelében csak egy gyors A2-t kell nyomni, és már mehetünk is le a lépcsőn. Ehhez persze el kell kerülni az őröket, itt sokat már nem tudok segíteni, hiszen minden attól függ, hogy mikor toppantunk be a galériára, és honnan, a legjobb ugye az ört követni tempósan. Ideális esetben ekkor még két és fél, három percünk maradt.
Az első szint egy kicsit rázósabb, hiszen a régi ismerősünk mellett itt már a táborparancsnok is rohangászik nagy izgatottan, és bizony ismét a szél szobájába kell eljutnunk! A régi fedezékeket, tehát a világosabb résznél a kis kuckót, és a rakétadarab melletti helyet kell használnunk, sőt lehet, hogy még egy búvóhelyre szükség lesz a szoba felé menet, ahol befordultunk a sarkon keletre, van még egy ilyen kapcsolószekrény féleség, ez mögött is meglapulhatunk. A két náci egyébként ugyanazt az útvonalat járja be, csak fáziseltolódással, ekkor kell kihasználnunk ezt utóbbi lehetőséget, hiszen lehet, hogy pont a pálya két szemben lévő pontján lesznek, így kétszer kell mögéjük kerülni – ideális esetben csak egyszer, de tényleg kétesélyes, és arra nincs időnk, hogy bevárjuk az együttállást…
Amint beértünk a szobába, a szék mellett ott a kulcs, az északi falon a pult, villámgyors akció, és máris megmentettük az emberiséget!

Közjáték: A félőrült Stahl visszahajtat Colditzba, hogy folytassák a kísérletet a kastély alatt. Nos, ha már lúd, legyen szamár is, ideje meglátogatnunk a kies lágert.

V. fejezet – Befejezetlen ügy (Unfinised Business)
Színhely: Oflag IVC, Colditz
Szereplők: a régi ismerősök, és két új arc:
– Vincent Bernie őrmester, francia: informátor
– Daniel Crown törzsőrmester, angol: informátor (szökési specialista)

Pillanatok alatt sok mindent megtudunk. Például azt, hogy Harding komát elfogták (tényleg nem tudom, mifele kiképzést kapott), és amit eddig is sejtettünk, hogy Stahl agyilag zokni, de teljesen.

1. feladat: A padlás titka
A jó öreg Kingsley és Dubois fogad minket. Mint mondják, valami nagyon készülődik itt, és a jó Harding már valamit ki is talált, de nem sikerült kapcsolatba lépni vele – annyit lehet csak tudni, hogy rendszeresen eltűnt a kápolna feletti padláson. Nos, a feladat tehát adott – fel kell jutni oda, és körülnézni, hátha megtudjuk, miben törte a fejét a tojásfejű. Ha tábor, akkor ugye Winters kollléga, alias a Doki. A srác, úgy tűnik, feladta, beletörődött sorsába, de azért tud még segíteni. Mint megtudjuk, az út ismét a könyvtáron át vezet, amit most sokkal jobban őriznek, ráadásul az ajtót, amin annak idején mi is besétáltunk, a régi körletünkben, most lezárva tartják; a kulcs az adminisztrációs irodában van, ahol anno szegény Schlieman várt a sorára. Oda az út ugye a tiszti étkezőn át vezet, ez így együtt elég hajmeresztő – feltéve, ha nem szerzünk egy egyenruhát… Dehogynem szerzünk!

Emlékszünk még a harangtoronyra, ahonnan fel lehetet jutni a gyengélkedőbe (az udvar délnyugati sarkában, a jelöletlen ajtó, a mosoda mellett)? Nos, jó hírem van: tárva-nyitva az ajtaja! Az őrre figyelve sétáljunk be (előtte a bódéban pia!), odabent rögtön némi valuta, aztán fel a létrán. A betegszobában csak egy nővérke van, valami elképesztő módon mozog, illetve korcsolyázik, nem semmi látvány. Elég könnyű kicselezni, amikor elmegy keletre, menjünk be szemben, és bújjunk el az ágy alá, aztán küsszunk tovább a két ágy alatt a keleti ajtóig. Ha meglátna, sincs baj, elkezd sikítozni, mi ráugrunk és… ja nem, bocs', ez nem az a játék – szóval bebújunk az ágy alá, és megvárjuk, míg lecsillapodik a helyzet. Ha minden sima, menjünk ki az ajtón. A mosoda előterébe vezető lépcső tetején vagyunk. Szemben, jobbra a szekrény mögött rögtön találunk egy doboz cipőkencét. Óvatosan ereszkedjünk le a lépcsőn, guggolva. Az ör az ajtót bámulja, nekünk háttal, meg se mozdul. Forduljunk be a lépcső mellé; a délnyugati [SW] sarokban, egy stokin ott csillog az uniformis. Vegyük fel, óvatosan vissza a lépcsőn, odafent találunk egy tükröt, öltözzünk át. (Aki nagyon arctalan akar lenni, megpróbálhat átvedleni az ör mellett is .)
Sétáljunk ki az ajtón szép nyugodtan, és járjunk körbe, gyűjtögessünk, nézelődjünk.

Most a „B" barakkban vagyunk elszállásolva, ami ugye pontosan északra van, odabent a bal oldali, azaz a nyugati ajtón kell bemennünk, majd tovább egyenesen a következő szobába; a ládánk az északi falnál van, a bedeszkázott ablak alatt, az ágy mellette. Mentsünk egy jót, és irány a hajnali sorakozó!

A létszámellenőrzés után irány a ládánk, öltözzünk át, és menjünk az ebédlőbe. Az idő elég szűkös, mert sok dolgunk lesz, úgyhogy haladéktalanul vágjunk át a termen, az északkeleti [NE] sarokba, fel a kis lépcsőn, és be a tiszti étkezdébe. Kissé megváltozott a terep, eltűnt a könyvespolc. Sétáljunk át a termen, szemben, keletre ott a kétszárnyú ajtó, ami az irodába vezet, balra fordulva le a lépcsőn, az asztalon ott csillog a kulcs, szedjük fel, és vissza, amerről jöttünk, ki az udvarra.
Kis nosztalgiázás következik, bemegyünk a régi helyünkre, az „A" barakkba, a délkeleti [SE] sarokba. Átlósan szemben, egyenesen ott a nagyajtó – amikor az ör elmegy, nyissuk ki a kulccsal. (Az ajtóval szemben találunk egy csúzlit!) Odabent fel a lépcsőn, majd balra, a nyugati oldalon lévő ajtó vezet a könyvtárba. Az északnyugati sarkában [NW] találunk egy lépcsőt (ennek aljában újabb csúzli), melyen felkaptatva és délre fordulva egy kék paraván mellett kijutunk egy kis folyosóra, jobbra, azaz nyugatra találjuk a kijáratot. Menjük, amerre lehet. Hamarosan kiderül, nem vagyunk egyedül, valaki követ minket, és fotózza minden lépésünk. Nocsak, nocsak…
Jobbra találunk egy ablakot, másszunk ki rajta. Egy kis erkélyen vagyunk, induljunk el északnyugati [NW] irányba, egy kanyar után eljutunk egy kötélig. Hmm… Másszunk fel rajta (A1), majd előre, az utolsó ablakon bejuthatunk a padlásra. Jé, egy repülő! Ez a Harding gyerek mégse olyan ütődött, mint hittem…

(Kis történelem: aki mosolyogna a dolgon, ne tegye, mindez megtörtént! A colditzi láger padlásán valóban készült egy repülőgép (pont így nézett ki, pont itt állt!), de a szövetségesek a szerkezet elkészülte előtt felszabadították a tábort. Repülési szakértők szerint a gép alkalmas lett volna arra, hogy két embert biztonságosan kijuttasson a kastélyból! Bővebb infók: http://www.colditz-4c.com/glider.htm)

Ha kicsodálkoztuk magunkat, másszunk vissza az erkélyre, ereszkedjünk le a kötélen, majd az A2 gomb segítségével gyűjtsük be az eszközt. Induljunk visszafelé, de tovább, amíg lehet; találunk egy lyukat a keleti oldalon, itt az A2 ikonja kampóvá változik, használjuk, majd újabb kötélmászás lefelé, és ismét csomagoljuk össze a hasznos kütyüt, jól jöhet még! Előremenve találunk egy létrát (ez az a placc, ahonnan begyűjthettük a labdát, ha még emlékszünk rá, a 2. fejezetben), másszunk le, de figyeljünk az őrökre! A létra aljában keletre [E] fordulva találunk egy ajtót, mely az „A" barakk folyosójára vezet. Dobjuk le előtte a horgot, nyissunk ajtót, és figyeljük meg az őr járását. Amint hátat fordít nekünk, kapjuk fel a szerszámot, menjünk utána – remélem ismerős a terep, itt mentünk ki régen az udvarra, tegyük ezt meg most is, jobbra kiérünk a placcra. Most már „csak" annyi a dolgunk, hogy átjussunk a túloldalra a barakkunkhoz.
Vigyázzunk, én nagyon megszívtam, ledobtam a cuccot, amikor jött az ör, ő meg felvette… Szóval csak óvatosan. Ha bejutottunk a barakkunkba, mentsünk egyet, és irány a Bizottság!

2. feladat: Az áruló
Kingsley és Dubois maga is meglepődik a hír hallatán. Ám még jobban aggasztja őket, hogy minden jel arra mutat, áruló van köztünk, aki rendszeresen jelent a parancsnoknak. Utána kellene szimatolnunk, de persze a két tisztnek bizonyíték kell (nem igéret…), így kezünkbe nyomnak egy fotómasinát, és utasításba adják, hogy sétáljunk be a Kommandant szobájába, és készítsünk sztárfotót Ottó kutyus gazdájáról és annak vendégéről. Mi sem egyszerűbb…

Megint lehet választani, hogy éjjel vagy napközben tesszük ezt meg, én a „light" verziót javaslom, vagyis a nappali műszakot, egyenruhában.

A délutáni szabadedzés megfelelőnek látszik a feladatra. Irány a barakk, átöltözés, majd felpakkolás. Kell a kampó, és okvetlenül fontos a rézkulcs (brass key) is, no meg persze a fényképezőgép. Sétáljunk ki az udvari ajtóig, dobjuk le a kampót, és nyissuk ki a nyílászárót. Van odakint pár őr, a legveszélyesebb az, aki pont szembe velünk sétál. Amikor hátat fordít, kapjuk fel az eszközt, és irány balra, azaz keletre. Ott az ebédlő ajtaja, azon kell becsúsznunk, szépen körben, a fal mellett, hogy elkerüljük az ör tekintetét. Ne feledjük: ha észrevesznek, kampó eldob, kedvesen

mosolyog, majd felvesz és tovább. Ha bent vagyunk az ebédlőben, jobbra át. A szakács háta mögött kell belógnunk, ennek már rutinból kell mennie, guggolás, amikor hátat fordít, start.
A kis folyosón vagyunk, balra, keletre ott az az ajtó, mely a német részlegbe vezet, a rézkulccsal kinyithatjuk, és kisétálhatunk a szabadba. Nézzünk körül! A dolgok itt is kicsit megváltoztak, az udvart egy kerítés zárja le, és egy tiszt áll az egyetlen átjáróban, de szerencsére előre néz. Óvatosan menjünk le a lépcsőn, és a tiszt háta mögött irány észak [N]. A kékruhástól legtávolabbi ponton fogunk átmászni a kerítésen, de előtte, ha valakinek üres a zsebe, az most tömje meg kaviccsal, van itt egy kis kőrakás! Ezután irány a drótháló, a kampót lerakva figyeljük az őrt. Amint elfordul, szerszám fel, mászás, lehuppanás, és rögtön balra, azaz tovább északra koppanóig. Az északnyugati [NW] falnál áll két őrbódé, a legtávolabbi túlfelére álljunk be, így takarásban leszünk a strázsától. Váltsunk belső nézetre, és forduljunk keletre [E], nézzünk fel. Pont előttünk a korlátnál egy helyes kis karika, sőt feljebb láthatunk még egyet, ezek lesznek áldozataink. Most foglalkozzunk az elsővel, nyomjuk meg kétszer a belső nézeti kamera gombját [mint a fotózásnál, alapban SPACE], ekkor az A2 ikonján megjelenik a kampó ábrája. Úgy kell helyezkednünk, hogy a vaskarika kb. középen legyen, és a korlát alja nagyjából a képernyő legalsó negyedének felső szélén helyezkedjen el. Az A2-vel útjára küldjük az eszközt, ha nem sikerül, semmi gond, próbálkozzunk, jól be kell gyakorolnunk, mert a következő nem lesz kispálya!
Ha sikerült elhelyeznünk a kis kötelünket, másszunk fel rajta. Balra föntott a következő karika, de amit lentről nem láttunk, az egy morc silbak, aki pont alatta ácsorog elég stabilan. Nos, nincs baj, hiszen nem messze tőle a sarokban ott egy vashordó és egy gázpalack. Dobjuk meg, az ör erre odamegy vizsgálódni, sőt körbe is járja a fél világot, ez pont kapóra jön! Gyűjtsük be a kampót, és célozzuk be az erkély alatti karikát, egészen a korlátig visszahátrálva. Nem lesz könnyű, hiszen kicsi a távolság. Ha az ör visszaindulna, zörgessük meg a hordót megint, és lehet tovább próbálkozni. Mondom, ez nem egyszerű, de nekem négy dobásból összejött, ha a karika kb. középen van, az iránnyal nem lehet gond, csak a „bólintáson" kell változtatni, azaz a nézőpontunkat emelni/süllyeszteni. Ha beakad a szerkezet, másszunk fel rajta, gyűjtsük be a kampót, és guggolásban irány az erkélyajtó. Nem kell bemenni, váltsunk belső nézetre, és nyomogassuk addig a belső nézet kamerájának gombját, míg megjelenik a raktafotózásnál már látott kereső, azaz fotó üzemmódban vagyunk. A2, és lehet mosolyogni.

Az áruló a friss hús, Daniel Crown, alias Hans Zimmer kapitány, aki különben is gyanús volt nekem… A baromarcú Stahl szokásos dührohamában elejt egy megjegyzést valami föld alatti laboratóriumról és kísérletről, Crown pedig beköpi, hogy látott minket (pontosabban valakit) a könyvtárban, így ott megszigorítják az őrséget. Hurrá! Szerencsére nem kell visszaszenvedni magunkat, a mozi a Bizottsággal folytatódik, megkapjuk az aktuális feladatot: fejezzük be a repülőt és romboljuk szét a labort. Derék…

3. feladat: A repülő és a labor

Életünk leghosszabb és legkegyetlenebb küldetése előtt állunk. Feladatunk tehát kettős, az első részben be kell fejeznünk a repülő jószágot – ehhez deszkára, drótra és lepedőre lesz szükségünk. Mindezt fel kell juttatni a padlásra, és beépíteni. Talán mondanom se kell, a könyvtár kiesik a megkettőzött őrség miatt, marad az az út, amelyet egyszer már megtettünk, a létrás- és kötélmászás. Aztán jön a második etap, eljutni a laborba, a tisztektől hemzsegő csatornalabirintuson át. Vágjunk bele!

A feladatot én az alábbiakban négy szakaszra osztom. Mindegyik közben lehet menteni, de az első és a második, illetve a harmadik és negyedik etapot egyszerre is végig lehet nyomni – kicsit rizikós, de aki jóban van az irányítással és a játékkal, annak menni fog, a többiek inkább menjenek biztosra!

a.) Az út biztosítása

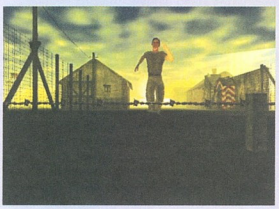
Az első szakasz egy kicsit trükkös, a lényege, hogy a későbbi munkánkat megkönnyítendő a kötelünket el kell helyezni a déli falnál lévő létra feletti kis erkélyen. Az udvaron való keresztülhaladásra az ideális időpont a délutáni szabadfoglalkozás ideje. Menjünk a barakkunkba, öltözzünk át némelnek, és vegyük kézbe a kampót. Irány az udvar. Jobbra át kell jutnunk az ellenőrző ponton, nagyon óvatosan, ezerfelé kémlelve ez nem lehet probléma. Induljunk balra, délnek, szorosan a kerítés mellett. Hamarosan eljutunk az udvar végébe, ahol megpillantjuk a létrát, és az első akadályt: egy őrszemet, aki előtte ácsorog, és elég rossz felé néz, keletnek. Nos, két eset lehetséges. Ha nagyon óvatosan megyünk, át lehet slisszolni előtte, általában itt szokott beszélgetni három kolléga, akiknek a háta mögött elférünk. De ez elég kockázatos.
A másik módszer, hogy bevetünk egy trükköt. Menjünk a kerítés mellett addig, míg elérjük a strázsa látómezejének északi csücskét, tehát még épphogy nem lát meg minket, és dobjuk le a kampót. Itt, a saroknál találjuk a sötétzárka, azaz a „cooler" kettős vasajtaját. Sétáljunk oda, és a többi őrt figyelve a kellő pillanatban tapadjunk az ajtóra, üssünk rá egyet, majd azzal a lendülettel szakadjunk is el előre az ajtótól, és vissza, sétálva, a kampónkhoz. A posztos őr persze felfigyel a zajra, majd visszatér a helyére – de ezúttal észak felé néz tovább! Így kényelmesen felvehetjük a kampót, és immár az ő háta mögött felmászhatunk a létrán. Forduljunk szembe az erkéllyel, és az előző feladatban begyakorolt módon, belső nézetre váltva, a belső nézeti akciógomb lenyomásával dobjuk rá a kampót a karikára. Ha sikerült, semmi más dolgunk nincs, mint lemászni a létrán. Az első etap teljesítve. Bátrabbak és ügyesebbek most nekikezdhetnek a második szakasznak, a többiek menjenek „haza", mentsenek egyet, és egy újabb délutáni szabadfoglalkozást elindítva, németnek öltözve folytathatják tovább a kalandot.

b.) A deszkapalánk

A palánkot a kápolnából fogjuk megszerezni. Az épület elég jellegzetes, az udvar északnyugati részén van, a célba dobó játék és két kiteregetett, száradó gatya közötti díszes, oszlopos, csúcsíves bejárat; lépjünk be a terembe. Jobbra fordulva már látjuk is a padlón hevesen integető deszkát, a hordókon pedig egy kulcs csillog – erre nem igazán lesz szükség, ugyanis egy ugyanilyet már a Bizottság becsempészett a ládánkba. Lépjünk a deszka mellé észak [N] felé fordulva. Belső nézetben megfigyelhetjük az őrt, aki az óramutató járásával megegyező irányba mozog, meg-megállva egy-egy hordórakás előtt, és erős érdeklődéssel szemlélve azokat – ezt fogjuk kihasználni. Amint ellép előttünk, és északra fordulva vizslatni kezdi a hordóit, vegyük fel a palánkot, és szép egyenletesen induljunk az ajtó felé délnek, mint darvak (csak ne menjünk neki a bádogbödönöknek!). Az ajtónál biztonságban vagyunk, az ő idáig nem jut és nem lát el. A kulcslyukon kilesve figyeljük a radart. A külső silbak egy „L" alakú pályán kering. Elhalad a kápolnaajtó előtt, megfordul, és a harangtorony, majd a mosoda előtt halad el, aztán hátraarc, és vissza. Azt a pillanatot kell elcsípnünk, amikor elmegy az ajtónk előtt délnek, azaz jobbra, ekkor kiosonunk, és a háta mögött azonnal jobbra vágódva beesünk a harangtorony ajtaján. Phű! Innentől kezdve könnyű a helyzet, menjünk fel a létrán, dobjuk le a palánkot, majd vissza, és szép nyugodtan mehetünk aludni, menteni, sok dolgunk lesz holnap!

c.) Lepedő és huzal, a gép befejezése

Egy hosszú és véres szakasz előtt állunk – de ez semmi a következőhöz képest… A hajnali sorakozó után rohanjunk a barakkunkba, öltözzünk át, és vágjuk zsebre a kulcsainkat (Brass és Steel Key).
Célpontunk a jól ismert adminisztrációs iroda, tehát kelette egyenesen, át az ebédlőn, fel a kis lépcsőn, tiszti étkezde, és már ott is vagyunk. Most a szemben lévő, keleti [E] ajtót kell választanunk, bejutunk egy kis előtérbe, melyből egy lépcső vezet felfelé. Menjünk fel, két ajtó is van: egy jobbra, nyugatra, ez a parancsnok szobája, úgyhogy ezt hanyagoljuk, a másik, balra, keletre, amely előtt egy pajzs és mellvért van, az örök szállása. Várjuk meg, míg a „kolléga" hátat fordít, majd az acélkulccsal nyissuk ki az ajtót, és hatoljunk be.
Ne ijedjünk meg! Két ör van itt, de hevesen húzzák a lóbört. Szép komótosan haladjunk el köztük, egy oszlopot fogunk közre, melynek túloldalán, egy stokin bőszen pislog egy bőhöm lepedő. (Biztos azért őrzik szegényt, mert Harding már ellopta a fél szobát .) Vegyük kézbe a kincstári holmit, és a kulcslyukon kikémlelve lessük ki az őrt, amikor elmegy; ki az ajtón, le a lépcsőn, vissza az irodába, és tovább előre a tiszti étkezde ajtajához. Most egy kiadós kukucskálás következik a kulcslyukon. Eddig nem sok figyelmet szenteltünk az őröknek, most annál többet. Egyikük az óramutató járásának megegyezően egy négyzet oldalait járja be a fal mentén. A másik a keleti fal előtt sétál fel alá, észak-dél irányban. Azt a pillanatot kell elcsípnünk, amikor a „vízsz-



intes" őr északnak [N] fordul, azaz jobbra, a „négyzetes" pedig eléri a déli [S] falat, és elindul ennek mentén nyugati [W] irányba, vagyis a balra eső falszakasz mellett távolodik. Ekkor ajtónyitás, és balra, szintén a déli fal mellett, az őr mögött tempósan irány a szemben lévő ajtó, és ki a kajáldába. A következő rizikós szakasz következik – át kell vinnünk a cuccot az udvar túloldalára. Erre legalkalmasabb a délutáni szabadfoglalkozás ideje – most kb. úgyis valahol itt kell tartanunk időben. Dobjuk le a lepedőt, nyissuk ki az ajtót. Amint a posztos őr elhaladt balra előttünk, lepedő fel, és át nagy bátran az ellenőrzőponton, figyelve, ne kerüljünk bele a bódénál álló másik strázsa látómezejébe. (Megjegyzés: sokszor sajnos az őr nem mászkál, hanem mozdulatlanul áll – bug?). Ilyenkor én azt szoktam csinálni, hogy a lepedővel a kezemben jobbra fordulok, és a fal, majd a kutyaól mellett elmegyek a fémajtóig, itt megfordulok, és lerakom a lepedőt. Ilyenkor, ha picit állunk itt, elindul az őr előre, és el lehet slisszolni. Ha mégse menne, próbáljunk meg a háta mögött átcsúszni, rizikós, de meg lehet úszni!)

Most ismét a létrához kell eljutnunk, alkalmazzuk ugyanazt a trükköt, amit az első szakasznál leírtam, vagyis a „cooler" ajtaján dörömbölve elterelni az őr figyelmét. Menjünk fel, majd tovább, fel az okosan elhelyezett kötelünkön, kissé előre menve dobjuk le a lepedőt, majd vissza, vegyük fel a kampót, és rohanás előre, koppanóig.

Az első feladatban itt lógott a kötél, most nekünk is ide kell visszavarázsolnunk azt. Menjünk a kanyarig, és nézzünk szembe a tényekkel és az erkéllyel. Nagyon magasan van a karika, belső nézetre váltva középen, a képernyő alsó harmadában kell lennie, hogy eltaláljuk. Ha beakadt, menjünk vissza a lepedőért, másszunk fel vele a felső szintre, be az ablakon. A repülő hiányos szárnyához lépve az A2 ikon megváltozik, akció, és máris komplett a vászonborítás. Másszunk ki az ablakon, gyűjtsük be a kampónkat, majd vissza ide, és ki a kb. délnyugati [SW] sarokban lévő ajtón, egy lomtárban vagyunk, ahol találunk egy pajszert, ennek segítségével a túloldali ajtót kifeszíthetjük. Menjünk be: a jól ismert harangtoronyba jutottunk. A kis erkélyt megkerülve eljutunk egy hiányos részhez, ahol használhatjuk a kampónkat, és mint harangkötélen, leereszkedhetünk – egyenesen az itt hagyott deszkapalánkunkig! Vegyük fel, másszunk vissza, és tovább a repülőhöz, a most befoltozott szárny alatt ismét akcióznunk, a szárnymerevítő a helyén, most már csak a bowden hiányzik.

(Közben valószínűleg már lekéstük az esti sorakozót, de itt fent nem találnak meg, én a biztonság kedvéért a lomtárban lévő ágy alatt húztam ki a kritikus időszakot.)

A huzal itt van közel, a másik, északkeleti [NE] ajtón kell kimennünk, majd tovább, egy keleti nyílászáróhoz, melyet az acélkulccsal nyithatunk ki. Bent eljuthatunk egy létráig, lent pedig egy ládalabirintus fogad. A kelet-délkeleti [E] sarokban be tudunk jutni oda, majd az utat követve beleszaladunk a csillogó dróttekercsbe. Irány vissza a repülő, a megszokott helyünk, akció, kész a repcsi, amint a mozi is mutatja – de még van egy kis dolgunk...

Menjünk vissza a harangtoronyba, és másszunk le a kötélen. Figyelem! A kötelet itt kell hagynunk lógva, ez kulcsfontosságú lesz később! Le a létrán, sétáljunk ki az ajtón, és a leggázosabb feladat előtt állunk, akár menthetünk is egyet…

d.) Szabotázs a csatornában, a labor elpusztítása

Tehát akkor irány a labor. Természetesen náci egyenruhában megyünk, acélkulcs a zsebbe. Menjünk el az adminisztrációs irodáig a két étkezőn túl, gondolom, nem kell leírnom már az útvonalat. Innen tovább egyenesen, kijutunk abba az előtérbe, ahonnan a lépcső vezet fel a parancsnok és az örök szobájához, utóbbiból loptuk a lepedőt. Most azonban nem megyünk fel, hanem elrohanunk egyenesen a lépcső előtt, a keleti [E] falon, a sarokban találunk egy ajtót, amelyen az acélkulccsal tudunk átjutni. A lépcsőn leszaladva eljutunk az alagsorba, majd tovább a kazán mellett, hamarosan eljutunk egy ajtóig a nyugati falon. Vigyázat! Ne nyissunk be, hanem tapadjunk a kulcslyukra. Egy tiszt járkál fel-alá, elég lehetetlennek tűnik a helyzetünk – igen ám, de van két kis beugró jobbra, az északi fal mellett. Amint a kékruhás elér az ajtónkig, majd megfordulva visszaindul, nyissunk be, és ugrás az első bemélyedés legmélyére, guggolva. Amikor a következő fordulónál ismét elhalad előttünk jobbra, lépjünk ki, és pár lépésre találunk még egy beugrót, itt is megpihenünk. Most viszont akkor kell cselekedni, amikor a tiszt balra halad el tőlünk, az ajtó felé. Kiugrunk, és a háta mögött előre, majd balra bevágódunk a kis kiszögellésbe, ahol egy másik ajtót találunk. Újabb peep-show veszi kezdetét. Ez hajmeresztőbb akció lesz, ugyanis két tiszt cirkulál idebent, meglehetősen idegesítő pályán. Amikor tiszta a terep, hatoljunk be, és bújjunk be rögtön jobbra a hordók mögé, itt kényelmesen szemlélhetjük a radarunkat. Egy nyolcas alakú helységben vagyunk, célunk a legtávolabbi, délnyugati [SW] sarok. Az egyik tiszt az északi [N] négyszög körül masírozik, egyszer az óramutató járásával megegyező, majd azzal ellentétes irányba. A másik a déli [S] körül, ő csak egyfelé, ahogy az óra jár.

Az a megfelelő pillanat, amikor a hozzánk közelebbi, északi őr eléri a hordónkat, megfordul, és elindul vissza, és a másik, déli felénk haladva elindul nyugatra, a középső szakaszon. Ilyenkor kivágódunk, hiszen a hosszú folyosó üres, és jobbra fordulva elindulunk az első őr után, aki ugye majd lefordul keletnek, az átvezető szakaszra, míg a másik továbbmegy, és szintén keletnek fordul, így az egész nyugati falszakasz a miénk, a százméteres síkfutás világcsúcsának megdöntésére. Amint elérünk a sarokba, haladéktalanul ugorjunk rá a jobbra lévő ajtóra, és be ezerrel. Idebent meglepő módon nincs senki, így a kis folyosó közepén, jobbra, pár deszka mellett egy pókhálós beugróban megtaláljuk a laborba vezető létra csapóajtaját. Álljunk rá, A1, és másszunk le szép nyugodtan. A labor galériáján vagyunk, biztonságban. Ha elnézünk jobbra, előre, egy kékruhást látunk ácsorogni egy vezérlőpult előtt, amit csak néha hagy el. Ide kell eljutnunk, hogy meghekkeljük a rendszert. De van egy másik ör is, aki nyolcasokat ír le nagy bőszen a fenekünk alatt. Amikor elhalad, másszunk le a létrán, kövessük, és a forduló után jobbra szakadjunk le a pályájáról, majd keressünk fedezéket hátul, a kapcsolószekrények mögött. Ha a belső tiszt kilép a kis kuckójából, erős izgalmi állapotban ugorjunk be mögötte a pulthoz, és egyetlen gombnyomással (A2) programozzuk szét a brájzlit. Lehet mozizni.

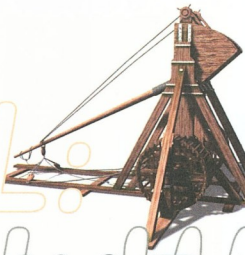
5. fejezet: Repülés

Jó nagy kalamajkát csináltunk, és felgyorsulnak az események. A két főnáci és az áruló kifigurázzák, hogy hősünk a hunyó, miközben a laborban a rakétamotor (mert azt gyártottak itt is, persze) kritikus állapotba kerül. Stahl röpgyűlést tart az udvaron az őröknek, melyben kiadja ellenünk az elfogatóparancsot, ez alatt Harding megpattan a cellájából. A rakéta felrobban, a tábornok pedig megváltoztatva iménti döntését, arra utasítja az őröket, hogy azonnal lőjenek le minket, ha meglátnak. Szerencsére a silbakok még most sem fognak átlátni az álruhánkon, úgyhogy különösebben nem kell aggódnunk.

Öt percünk van arra, hogy eljussunk a repülőhöz. Ez annak, aki pontosan követte a fent leírtakat, gyerekjáték lesz, hiszen a kötelünk még ott lóg a harangtoronyban! A parancsnok és az örök szállása közti folyosón vagyunk, így rohanjunk le a lépcsőn, és itt sétálva haladjunk tovább, mivel itt van egy őr, aki eddig nem volt. Jobbra fordulva irány az ajtó, átrohanunk az irodán, majd ki a tiszti étkezdébe. Itt figyeljünk az őrökre, ha lehet, fussunk, de csak óvatosan. A foglyok ebédlőjében, a jobboldali fal mellett elrohanhatunk, ki az udvarra. Egyenesen át kell vágnunk, ugye a harangtorony bejárata a kápolna mellett van, ezt a jobbra csillogó konzerves dobozoktól és a balra fehérlő gatyáktól, ha akarnánk, se lehetne eltéveszteni. Amikor nem látnak az őrök, szaporázzuk meg lépteinket, és rohanjunk be, mint Zrínyi a várból (no, ez egy szép képzavar). Másszunk fel a létrán, majd tovább a kötelünkön, jobbra körbe a kis galérián, ki az ajtón, át a lomtáron, be a padlásra. Az utolsó filmetűd következik.

Harding már itt van, és hamarosan betoppan Stahl ellengyógyszernagy, (ejtsd: antipatikus…). Jó helyen áll, pont egy csák alatt, amit Stone pont akkor ejt a fejére, amikor berobban a padlás fala. Harding megsérül, így ránk hagyja, hogy üljünk be a repülőbe, és irány a szabadság. Jó utat!

][redenc



MEDIEVAL: TOTAL WAR

Mivel a játék alapvetően két fő részből el, ez a leírás is követi ezt a sémát. Elsőként a nagytérképen zajló stratégiai részt fogom kitárgyalni, majd rátérek a csatákkal kapcsolatos információkra, amelyben főként taktikai tippeket fogtok találni. Mindjárt az elején szeretném megjegyezni, hogy a játék jellege miatt végigjátszást nem lehet írni, hiszen számtalan út vezet a győzelemhez. Ezenkívül – az oldalszám véges volta miatt – alapvető kezelési kérdésekkel, mint a „hogyan kell az adót beállítani" vagy „formációkat megadni" sem fogtok foglalkozni, mivel ezeket a játék gyakorló pályáin könnyen meg lehet tanulni – persze a trükkösebb dolgokról azért lesz szó. Egy jó tanács azért van: próbáljuk ki a jobb gombot mindenen (katonák, tartományok, épületek, egységek), és olvassuk el gondosan a felbukkanó információkat!

Kezdjünk is bele, és nézzük, hogy milyen jellegű kampányok állnak rendelkezésünkre.

1. A teljes játékot akkor kapjuk, ha a New Campaign opcióval indítunk. Ebben az esetben Európa térképén kell stratégiai döntéseket hoznunk, hadseregeket toboroznunk, építkeznünk, és ha ütközetre kerül sor, akkor hadvezéri képességeinket is megmutathatjuk. Aki inkább csak a gazdaság menedzselését szeretné irányítani, az a csaták megvívását a gépre is bízhatja, bár ezzel a játék egyik legjobb része veszik el.
A játék nehézségi fokozatát ebben a módban több tényező fogja meghatározni. Az értelemszerű 4 nehézségi szint mellett az is befolyásolja a kihívást, hogy a rendelkezésre álló nemzetek közül melyik uralkodójaként szeretnénk tetszelegni. Ezenkívül kiválaszthatjuk, hogy a győzelemhez az összes provinciát kell-e meghódítanunk, vagy elegendő bizonyos kisebb célokat elérnünk.

2. A Historical Campaigns küldetései elsősorban azoknak szólnak, akik kedvelik a „Mi lenne ha?" jellegű játékokat. Ebben a módban valóságban is megtörtént csaták sorát játszhatjuk újra, például a 100 éves háború vagy a tatárjárás nagyobb ütközeteiben jeleskedhetünk. Bár több csata következik egymás után, ebben a módban nem kell semmilyen gazdasági döntést hoznunk.

3. A Quick és Custom Battle módok pedig azoknak készültek, akik nem akarnak mást, pusztán egy jót verengzeni. Az első esetben a gép generál egy véletlenszerű csatát, míg utóbbiban azért beállíthatjuk a küzdő felek és a hadszíntér jellemzőit.

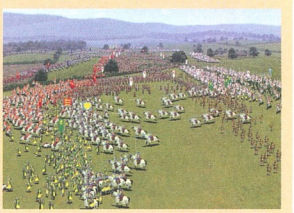
Szerény véleményem szerint akkor van a legnagyobb szabadságunk a játékban, ha az első módban játszunk. Természetesen a csaták önmagukban is szórakoztatóak, mindenesetre az MTW felét ilyenkor egyszerűen kihagyjuk.

Az MTW stratégiai része

A játék ekkor egy területekre osztott Európa térképen zajlik. A célunk természetesen az, hogy minél több területet tudjunk birodalmunkhoz csatolni. Ehhez viszont hadseregre lesz szükség, ami pedig hatalmas mennyiségű pénzt (a játékban florins névre hallgat) igényel. Hogyan is juthatunk az anyagiakhoz? Jó királyhoz méltón adókat hajtunk be birodalmunk területéről – ez a legfontosabb forrás a játékban. Az adók (taxation) mértéke 5 fokozatban állítható, minden egyes provinciára külön-külön. Természetesen nem kell nagy ész hozzá, hogy minél nagyobb az adó, annál könnyebben lázad fel a nép, mivel a terület lojalitása (loyality) az adók növekedésével csökken. Általános irányelvként elmondható, hogy a lojalitás értéke semmi esetre se menjen 100 alá, de az előre nem látható események miatt próbáljuk az adót úgy beállítani, hogy minimum 120 körüli értéket kapjunk. Fontos megjegyezni, hogy minden területen – függetlenül a lojalitás értékétől – szükséges minimum 100 fős „hadsereget" állomásoztatnunk egy alapszintű várban (fort), az esetleges elégedetlenségek elkerülésére. Lázadás esetén az adott tartományban egy független hadsereg jelenik meg, amely a következő évben automatikusan támadást indít a helyőrség ellen. Amennyiben ilyen nincs, vagy a lázadók legyőzik, a terület automatikusan függetlenné nyilvánítja magát, és kikerül az irányításunk alól. Az elfoglalt provinciákban az első néhány évben elég nagy helyőrséget érdemes állomásoztatni, hiszen nem csak elfoglalni, hanem megtartani is szeretnénk azokat.

Visszatérve a gazdaságra, bevételünk 4 fő összetevőből áll össze:

– mezőgazdaságból: ez minden területnél alapból létezik, értéke változó. Érthető, ha egy sivatagi provincia nem termel annyit, mint a dús angol legelők. 20%-os lépésekben fejleszthető az improved farmlands megépítésével.



– bányászatból: ez csak azokon a területeken lehetséges, amelyek rendelkeznek valamilyen nyersanyaggal (resources). Minden esetben szükséges legalább az alapfokú bánya megépítése ahhoz, hogy bevételünk legyen.

– kereskedelemből: kikötőre és kereskedőkre (trading post) valamint eladható árura (tradable goods, területjellemző, amit nem befolyásolhatunk) van szükség. A kereskedők alapból a saját tartományban is tudnak árut eladni, de az igazi bevételt az idegen nemzetekkel folytatott kereskedelemtől várhatjuk. Fontos, hogy az adott nemzet szövetségesünk legyen. Az üzlet létrehozásához válasszuk ki azt a tartományunkat, ahol van valamilyen áru, és szemeljünk ki egy (vagy több) céltartományt. Ezután építsük meg a kikötőt és a trading postot, valamint minimum annyi hajót, hogy a két tartomány közti tengeri útvonalon lévő összes területre jusson belőle egy. Amint mindegyiket elhelyeztük, automatikusan létrejön a kereskedelmi kapcsolat, és a trading postnál láthatjuk is a bevételt. Fontos, hogy amennyiben ellenséges hajó megszakítja az útvonalat, úgy bevételünk sem lesz addig, amíg el nem távolítjuk azt. A kikötőink is termelnek pénzt

akkor, hogyha más nemzetek építenek ki hozzánk kereskedelmi útvonalat. Talán a leírásból is látható, hogy a pénzszerzésnek ez a módja bizony nem olcsó mulatság (az épületek és a hadiflotta megépítése is eltart egy darabig), ám ha sikerül sok útvonalat kiépíteni, akkor nagyon nagy jövedelemre tehetünk szert.

– nagy templomokból: ezeket „csak" meg kell építeni.

Zárójelben megjegyezném, hogy az idegen területek elfoglalásakor több-kevesebb pénz üti markunkat, ám ez nyilvánvalóan nem tekinthető gazdasági bevételnek.

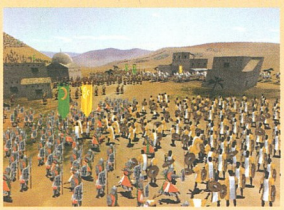
Mint látható volt, a pénztermeléshez (a mezőgazdaság kivételével) külön épületek szükségesek, és a jövedelem nagysága a legtöbb esetben fokozható modernebb létesítmények megépítésével. Azonban rendkívül körültekintően kell eljárnunk a fejlesztések során, mert az építkezések nagyon sokba kerülnek (hatványozottan nő a fejlettebb épületek ára), sokáig tart, amíg elkészülnek, és nagyon lassan, 10-20 év vagy még hosszabb idő alatt térülnek csak meg. Csak példaként, egy alap sóbánya 250 florinba kerül, és évente átlag 26 hasznot hoz. És ez még egy viszonylag hamar megtérülő befektetés!
Megépítés előtt tehát mindenképpen tájékozódjunk, hogy megéri-e egyáltalán felépíteni egy épületet az adott területen. Szerencsére a legtöbb esetben kapunk információt arról (jobb gomb az építési ablakban), hogy az adott területen mennyit fog hozni a konyhára a kérdéses fejlesztés. Általában elmondható, hogy a magasabb szintű épületek jóval többe kerülnek, és sokkal később hozzák be az árukat, így érdemesebb először több provinciát inkább kisebb mértékben fejleszteni, főleg ha figyelembe vesszük azt is, hogy sok esetben a területen lévő várat is modernizálni kell a magasabb szintű épületek eléréséhez.
Van azonban még egy lehetőség, amivel jelentősen növelhetjük a befolyó adók mennyiségét, és szinte semmibe sem kerül. Ez a kormányzók kinevezése. Ehhez tudni kell, hogy minden egyes katonai egységnek automatikusan van egy vezére, legyen szó akár csak egy csapat felfegyverzett parasztról. A vezetők 5 tulajdonsága közül (hűség – loyality, hit – piety, hírhedtség – dread, command – hadvezéri képesség, acumen – üzleti érzék) az utolsó mutatja meg, hogy mennyire ért a gazdaság megszervezéséhez. Minél magasabb az üzleti érzéke, annál jobban növeli meg a kormányzó a területről befolyt adót. Egy nem ritka 3-as fokozattal rendelkező személy minimum 30% bevétel növekedést jelent, de kis szerencsével ennél jobb (akár 6-8 pontos) képességű egyénekkel is találkozhatunk! Ezt a lehetőséget ezért sose felejtsük el. A kinevezés egyszerű – a területen lévő tekercset kell annak a csapatnak adni, amelyik vezérét szeretnénk kormányzóvá tenni, és már nézhetjük is, mennyivel nőtt a befolyt adó. Ha időközben egy alkalmasabb embert találunk, a leváltás a nagykövet (emissary) segítségével lehetséges, bár érthető okokból a leváltott személy hűsége csökken, és szélsőséges esetben fel is lázadhat. Ha már kormányzókról van szó: érdemes tudni, hogy a kormányzó vallása és hírneve, valamint az egyéb speciális tulajdonságai (vices&virtues, nem mindenkinél van, a személy jellemzőinél a lefelé mutató

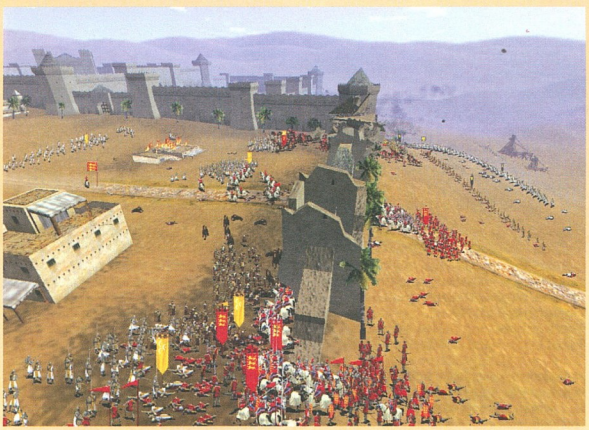
nyíl jelzi) is hatással van a tartományra. Például a mélyen vallásos nép nem szereti az alacsony hittel rendelkező vezetőt, egy félelmetes hírnevű elöljáró pedig rettegéssel tölti el az emberek szívét, és ez egy darabig elfojthatja a kezdődő lázadásokat.

A bevételek mellett a kiadási oldallal is foglalkoznunk kell. A legnagyobb pénzfalók az új, egyre magasabb szintű épületek, ezen kívül a hadseregek létrehozása és fenntartása (!!), valamint a lerongyolódott csapatok feltöltése is jelentős tétel lehet. Nem kötelező, de ha szeretnénk idegen helyőrségeket diplomatáinkkal átcsábítani, az a csapatok nagyságától függően akár 10-15000 florinba is kerülhet.

Hadakozás a stratégiai térképen
Az MTW-ben – más középkorban játszódó játékokkal, mint például az Europa Universalissal szemben – a diplomácia elég egyszerűre sikeredett, és ha terjeszkedni szeretnénk, az esetek döntő többségében katonai erő alkalmazására van szükség. Így amint sikerül létrehoznunk egy viszonylag stabil gazdaságot, figyelmünket a hadsereg létrehozására kell fordítani. Szeretnék kihangsúlyozni, hogy először mindenképpen a bevételeink maximálására törekedjünk, mivel e nélkül birodalmunk hamar kifullad, és könnyű prédává válik. A katonák toborzásához minden esetben szükségünk van várra a kiszemelt tartományban, emellett kiegészítő épületeket (swordsmith, spearmaker, horse breeder stb.) is kell építenünk a fejlettebb csapatok eléréséhez. Emellett azt is figyelembe kell vennünk, hogy egyes csapatok csak bizonyos területeken toborozhatóak. Például a felföldi gyalogság (Highland Clansmen) csak Skóciában (Scotland) toborozható, míg ha sváji alabárdosokra (Swiss Halberdiers) vágyunk, akkor bizony Svájcot kell bekebeleznünk. Megjegyzem, azért előfordulhat, hogy a kocsmát (Inn) felépítve más országok feloszlatott csapatai közt is találunk ilyen „speciális" egységeket, akiket aztán zsoldosként felfogadhatunk. Előnyük, hogy azonnal megjelennek a területen, hátrányuk, hogy kicsit többe kerülnek, és elég véletlenszerű, hogy milyen a választék (sokszor abszolút nincs lehetőségünk zsoldosokat felfogadni, hiába van kocsma).
Minden tartomány legjobb esetben évente csak 1 csapatot képezhet ki, de hajók, ostromgépek esetében akár 3-4 év is szükséges lehet. Mivel azonban a modernebb és erősebb csapatok megépítéséhez egy tartományt nagyon fel kell fejleszteni, ami viszont horribilis kiadásokkal jár, ameddig nem dúskálunk az anyagiakban, célszerű a területeket specializálni, azaz lehetőség szerint előre eltervezni, hogy milyen csapatokat szeretnénk az adott helyen toborozni, és csak a szükséges épületeket felépíteni. Nyilvánvaló, hogy egy alacsony szintű épületeket igénylő milíciát nem túl optimális egy fegyverkovácsokkal, páncélkészítőkkel felfejlesztett várban toborozni, hiszen egy jóval fejletlenebb vidéken is lehetőségünk van erre. Az így megtakarított pénz segíthet abban, hogy némi időveszteség árán nagyobb sereget tudjunk létrehozni.

A várakban nemcsak új csapatokat hozhatunk létre, hanem feltölthetjük a harcban megfogyatkozott létszámot, illetve fejleszthetjük is a csapat támadó/védekező/morál értékét. Ehhez annyit kell tennünk, hogy az adott csapatot be kell „húznunk" egy vár kiképzési sorába (training queue). Mindkét esetben feltétel, hogy a provinciának képesnek kell lennie az adott egység felépítésére, azaz meg kell lennie a szükséges épületeknek. A csapatok fejlesztéséhez pedig olyan extráknak is létezniük kell, mint a templomok, fémművesek illetve páncélkészítők különböző fokozatai (mindegyikből 4 féle van). Fejlesztésnél megjegyzendő, hogy a csapat típusa nem változtatható meg, így ha egy elavult csoportot szeretnénk megszüntetni, akkor azt mindenképpen fel kell oszlatnunk (disband). Ennek van azonban egy mellékhatása: ezek a csapatok más országokban zsoldosként jelenhetnek meg, és előfordulhat, hogy pár évvel később egy csatában fogunk találkozni velük, csak az ellenség zászlaja alatt.





A katonáinkat seregekbe kell szerveznünk, hogy hatékonyan harcolhassunk velük. Minden egyes sereg maximum 960 főből vagy 16 csapatból állhat. Ez azonban nem jelenti azt, hogy maximum ekkora erővel támadhatunk, ugyanis egyszerre több sereget is mozgathatunk az ellenséges területre, amelyek így egyszerre fognak támadni, illetve ha egy területen tartózkodnak, akkor egyszerre fognak védekezni. Így a csatákban több ezer katona vehet részt, de erről később még lesz szó.

Minden seregnek automatikusan lesz egy vezére, méghozzá annak a csapatnak a vezetője lesz az, aki a legmagasabb command (parancsnoki) értékkel bír, amelyet a sereg ikonja mellett a csillagok száma is mutat. A csatákban egy jó vezér irányítása alatt a csapatok bátrabban és jobban harcolnak, ám kínosan ügyelnünk kell arra, hogy az ő életét mindenáron védjük, és lehetőség szerint a harc is elkerülje! Abban az esetben ugyanis, ha a vezér – és csapata – elmenekül, vagy rosszabb esetben meghal, úgy szinte biztos, hogy az egész sereg nyúlként fog elfutni a csatamezőről. A játékban általában a királyok illetve azok leszármazottai a legjobb parancsnokok, ám sok esetben közkatonák között is találhatunk jó képességű parancsnokokat.

Miután összeállítottuk seregünket, itt az ideje a támadásnak. Ha nincs vár vagy hadsereg a célterületen, az azonnal uralmunk alá kerül. Amennyiben védő hadsereg is van, több dolog is történhet. Ha túlerőben vagyunk – igyekezzünk ezért több sereggel egyszerre támadni –, és az ellenfélnek van lehetősége visszavonulni egy másik területre, valószínűleg harc nélkül hátrálni fog. Ha úgy gondoljuk, az ellenfél túlságosan erős, úgy mi magunk is lemondhatunk a támadásról, és veszteségek nélkül visszatérhetünk az indulási helyre. Ha várral védett területet támadunk, akkor lehetőségünk van arra, hogy néhány év alatt kiéheztessük a védőket, és a terület harc nélkül a kezünkre kerüljön. Ennek előnye az, hogy veszteségeink nem lesznek, hátránya, hogy egy nagyobb vár esetében akár 6-8 évig is eltarthat az ostrom, amely idő alatt bármikor érkezhet felmentő sereg, valamint az ostrom során folyamatosan romlik a vár fejlettségi szintje, aminek helyreállítása sok pénzbe és időbe kerül. Végül, ha nincs más megoldás, akkor a taktikai csata következik, amit személyesen vagy automatikusan bonyolíthatunk le. Ez utóbbit csak akkor válasszuk, ha jelentős túlerővel bírunk, egyébként elég komoly veszteségeink lesznek. Ha azonos erősségű vagy túlerőben lévő ellenséges csapatra támadunk, akkor mindenképpen személyesen irányítsuk az ütközetet.

Ugyanezek a lehetőségeink vannak akkor is, ha minket ér támadás. Seregeinkkel védekezhetünk, visszavonulhatunk a várba, vagy harc nélkül feladhatjuk területünket – hogy a következő évben egy erősebb sereggel jöjjünk vissza.

Amikor egy provincia gazdát cserél, a győztes fél minden esetben kap némi pénzmagot, illetve az ott lévő épületek egy része megsemmisül. Ez utóbbi bizony elég komoly nehezítés, hiszen az új terület gazdasági értéke jelentősen csökkenhet. Viszont ezt kihasználhatjuk, ha kisebb, portyázó seregel be-becsapunk az ellenfél védtelen területeire, és így gazdaságilag meggyengíthetjük azokat. Amikor pedig ellentámadás érkezik, nyugodtan visszavonulhatunk.

Ha egy területet rombolás nélkül szeretnénk elfoglalni, csak egyetlen lehetőségünk van: egy diplomatát felhasználva meg kell vesztegetnünk a védőket, akik ezután harc nélkül átadják azt. Bár ez több ezer florinba is kerülhet, egy jól felfejlesztett provincia esetében az épületek összértéke miatt sokszor megéri a ráfordítást.

Szigeteket és partmenti területeket vízen keresztül is támadhatunk. Ehhez – a kereskedelemhez hasonlóan – a kiindulási és céltartományok közötti összes tengeri területen kell hajónknak lennie, és ellenséges flották sem lehetnek útban. Ezen kívül, az indulóhelyen kikötőre is szükség van, és bár a megtámadott területen nem szükséges kikötőnek lennie, ha győzünk, seregünk csak kikötővel rendelkező területről tud azonnal visszajönni. A tengeri utazás egyébként bármekkora távolság esetében csak egy kört vesz igénybe, így jól használható saját tartományok közti csapatszállításra is.

Keresztény nemzetek specialitásai

Amennyiben keresztény államokat irányítunk, lehetőségünk van keresztes hadjáratokat (Crusade) indítani a szent földre, illetve a játék során a Pápa hatalmával is számolnunk kell. A hadjárat indításához először a Chapter House nevű épületet kell megépíteni, majd ezután lehet az egységek közt a Crusade-t választani. Ez tulajdonképpen egy sereg magja, amit fel kell töltenünk. A hadjárat elindításához a megjelenő keresztet egy hitetlen területre – azok közül is csak speciális helyekre pl Antiókia, Armenia – kell „rádobni". Gyakori, hogy a pápa támogat bennünket, így néhány csapat automatikusan megjelenik induláskor a keresztes hadseregben, egyébként pedig azokból a tartományokból, ahol a keresztes sereg áthalad, a fanatikusság (zeal) értékétől függően automatikusan csatlakoznak katonák.

A Szentföldre tartó seregek elvben szabadon átmehetnek az útba eső többi katolikus ország területén – bár az uralkodó meg is tagadhatja az engedélyt. Ebben az esetben azonban a szentszék nagyon morcos lesz az adott országra, ráadásul a sereg erővel is utat tör magának. Ettől a kivételtől eltekintve

a Szentföldre tartó keresztesek csak iszlám államok seregeivel harcolnak. A célon kívül az útba eső iszlám uralom alatt álló területeket is elfoglalják számunkra. Hadjáratot főként akkor érdemes indítani, ha a szomszédos katolikus államokkal nem szeretnénk ujjat húzni, és emiatt már nincs terjeszkedésre lehetőség. Sajnos, az MTW-ben még a szövetséges államok területén sem lehet áthaladni normál seregekkel, csak a keresztesekkel. Ilyenkor távolabbi tartományokat is meg tudunk szerezni, de számítsunk arra, hogy a megtámadott arab ország nagy erőkkel fogja ezeket az elhódított és elszigetelten álló területeket támadni.

A másik, speciálisan keresztény nemzetekre jellemző probléma a pápaság intézménye. Nem véletlenül neveztem problémának, ugyanis a pápáknak a középkorban megvolt az a rossz szokásuk, hogy nagy hatalmunk lévén mindenbe beleszóltak. Az MTW-ben sincs ez másképp. Előfordulhat, hogy egy másik keresztény nemzet ellen harcolva (függetlenül attól, hogy esetleg csak védekeztünk az agresszió ellen) a Pápa utasít bennünket, hogy 2 éven belül fejezzük be a háborút, és 10 évig nem is indíthatunk újat. A Pápa akkor is rendreutasítja a királyokat, ha a harcok során a vetélytárs területének felét elveszíti. Ha nem engedelmeskedünk, akár kiközösítés (excommunication) is lehet a jutalmunk, sőt felvehet minket a keresztes hadjáratok célpontjai közé is. Ezután nagy valószínűséggel az összes keresztény állam nekünk fog esni, és legjobb barátaink az arabok lesznek. A kiközösítés automatikusan megszűnik, ha az aktuális pápa meghal, és új vezető kerül az egyház élére. Ha esetleg megunjuk a katolikus egyházfő kotnyeleskedését, és arra gondolnánk, hogy meghódítjuk a Vatikánt, és mi nevezünk ki új pápát, tudnunk kell, hogy a pápai állam ugyan meghódítható, de az egyház maga elpusztíthatatlan, és idővel megint egy mindenbe beleavatkozó pápához lesz szerencsénk. Azért pozitív oldala is van a történetnek, ugyanis ha jó viszonyban vagyunk az egyházzal (például sokat jeleskedünk a keresztes hadjáratokban), akkor rendszeresen kapunk anyagi támogatást a hit védelmezéséért.

Még egy extrája van a keresztény államoknak, nevezetesen hogy a fiúk mellett (akik hadvezérként tevékenykedhetnek) a lányörökösök is hasznos tagjai a családnak. A hercegnőket felderítésre használhatjuk, sőt, őket férjhez adva más országok királyaihoz be is házasodhatunk velük. Ennek előnye, hogy ez automatikusan szövetséget hoz létre a két ország között, és ha valamelyik fél királya fiú utód nélkül hal meg, a másik ország jogot formálhat a trónra.

Muszlim országok specialitásai

Elsőként azt kell megjegyezni, hogy ezek az országok sokkal szabadabban tevékenykedhetnek, mivel nincsen a katolikus pápához hasonló befolyással rendelkező arab vallási vezető. Ezek az országok a keresztes hadjáratokhoz hasonlóan Jihad-ot hirdethetnek az idegen kézen lévő területek megszerzésére. Különbség, hogy csak olyan helyekre lehet szent háborút indítani, amelyek eredetileg arab kézen voltak, és csak később foglalták el a katolikusok. Végül pedig az iszlám szokásoknak megfelelően csak a fiú trónörökösök számítanak, a női utódok ezekben az országokban nem is jelennek meg.

Speciális csapatok a játékban

A több mint 100 féle katonai egység mellett néhány különleges szereplő is van a játékban. Mindegyikre igaz, hogy minél tapasztaltabb az illető, annál magasabb a valour értéke. Ennek elsősorban az orgyilkosok elleni harcban (az esély a sikeres akcióra egy „vén róka" esetében jóval kisebb) illetve vezérek esetében csatában van jelentősége. Minden ország számára rendelkezésre állnak ezek a szereplők, amennyiben – némelyik esetében – a szükséges épületeket már létrehoztuk.

Követ (emissary): ők töltik be a diplomaták szerepét. Bármely országban szabadon mozoghatnak, de az ellenséges orgyilkosok megölhetik őket.

Idegen területen kémként is funkcionálnak, megmutatják a helyőrség létszámát és összetételét, valamint a provinciában lévő épületeket. Saját vidéken pedig segítenek az ellenséges kémek és orgyilkosok lefülelésében. Használhatóak idegen csapatok megvesztegetésére, valamint más követtel illetve királlyal szövetséget is köthetnek. Érdemes mindig sok követet használni a játékban, felderítésre és az ellenséges ügynökök elleni harcra.

Orgyilkos (assassin): Más országok speciális egységeinek és vezéreinek likvidálására képzett személyek. A siker esélye függ a célpont fajtájától és tapasztalatától (egy hercegnőt értelemszerűen nehezebb megölni, mint egy papot). A siker esélyét százalékban az akció indításakor megtudjuk, és minden sikeres bevetés tapasztalatot jelent az orgyilkos számára. Ha egy csapat vezérét likvidáljuk, akkor az adott egység morálja egy körig csapnivaló lesz, de automatikusan új vezetőt fog kapni – így elég ritkán van értelme csapatokra küldeni bérencünket. Megjegyzendő, hogy az orgyilkosok és a kémek ellen nagyon hatásos a határerőd (border fort), ami a ki- és belépő ügynököket tudja elfogni – ha már bejutottak a területre, akkor saját embereinkkel kell felderíteni őket.

Kém (Spy): Nem nehéz kitalálni, hogy James Bond korai elődei az információszerzés és az ellenséges titkos ügynökök lebuktatásának eszközei.

Papok: a háromféle (katolikus, iszlám és ortodox) vallás képviselői hittérítőként tevékenykedhetnek bármely országban. Képesek – megfelelő idő alatt – akár egész tartományok vallását megváltoztatni, és ezzel akár lázadást is szíthatnak. Ugyan teljesen valóságellenes, de bárhol prédikálhat bármely vallás képviselője, és csak az orgyilkosokkal szabhatunk határt tevékenységüknek. Saját területünkön is hasznosak, mert a vallási épületekkel együtt segítenek a lázadások kitörésének megelőzésében.

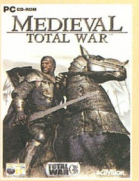
Hercegnő (princess): már volt róluk szó, katolikus országok esetében más uralkodókkal való szövetségkötésre és házasságra „használhatóak".

Herceg (prince): általában kellemes tulajdonságokkal megáldott személyek, akik főként hadvezérként alkalmazhatóak, és egy elit testőrgárdát is kapnak indulásként, amelyek harcban elég erősek. Fontos, hogy 1 herceg mindig legyen biztonságban a hátországban, ugyanis ha az uralkodó fiú utód nélkül hal meg, az az ország végét is jelentheti, de mindenképpen káosz és zűrzavar következik.

GAME INFO

Fejlesztő: Creative Assembly
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2001-Augusztus-30
Kategória: Stratégia

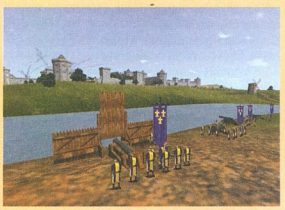
Honlap: www.activision.com/games/medieval_totalwar/



Most pedig távirati stílusban lássunk néhány hasznos javaslatot a csatákhoz:

1. Ne sajnáljuk az időt, és a játék beépített gyakorlópályáit vigyük végig. Ezek által sok információhoz juthatunk, és legalább megtanuljuk a taktikai rész irányítását.

2. A legfontosabb a csatákban a MORÁL.



4. Védekezni könnyebb, mint támadni. Próbáljunk hatalmas túlerővel támadni, hogy az ellenség kivonuljon a területről, és ha ellentámadást indít, könnyebb dolgunk lesz, mert ekkor már védőként fogunk szerepelni.

5. Hídon keresztül támadni nagyon nehéz. Ha mi vagyunk a védekező fél, a hídnak felénk eső oldalára állítsunk valamilyen jól védekező egységet, és mögé helyezzünk el rengeteg íjászt, katapultot. Mivel az ellenfél nem tud megkerülni bennünket, mire közelharcba kezdhetne, az íjászok már elvégezték a dolgukat. Az esetek többségében nekem csak minimális közelharcra volt szükségem ilyenkor, mivel az ellenség morálja már a béka feneke alatt volt. Ha támadnunk kell, próbáljuk átcsalogatni a gépet a hídon, egyébként szinte nincs esélyünk.

gyalogság. A sor hosszan folytatható, de ebből is látható, hogy ésszel kell a csatába menni, és seregeink mindig vegyes összetételűek legyenek. Gondosan tanulmányozzuk a megtámadandó csapatokban lévő egységeket, és ennek megfelelő sereggel induljunk.

10. A katapultok és ballisták nemcsak várak ellen, hanem támadó csapatok ellen is kellemesek, mivel a falak mellett a morált is nagyon rombolják. Hátrányuk viszont, hogy csatában nem mozgathatóak, így főleg védekezésnél és várostromnál használhatóak.

11. A lovasság a csata elején leparancsolható a lovakról (csata elején jobb gomb az egységen, majd mount/dismount parancs). Ezt akkor érdemes használni, ha az ellenséges csapatban rengeteg a lovasság ellen hatásos lándzsás csapat. Azért célszerű mindig megtartani egy-két mozgékony lovascsapatot, bekerítésre és üldözésre jól használhatóak.

Sajnos a rendelkezésre álló hely korlátai miatt nagyon sok dolog kimaradt e leírásból.

Ugyanis ha sikerül egy sereg akaratát megtörni, akkor a győzelem szinte biztos. Erre több lehetőség van. Ha a seregnek az ellenfélhez képest aránytalanul magasak a veszteségei (ezt a játékban a mini térképen lévő piros (ellenfél)/zöld (saját) csík hossza mutatja), akkor előbb-utóbb egyes csapatok menekülőre fogják a dolgot. Hasonlóképpen igaz ez csapatokra is lebontva – ha egy egységnek túlerő ellen, magányosan a főerőktől elszakadva kell harcolnia, akkor hamar megtörik az ellenállása. A legjobb mód azonban az ellenséges hadvezér megfutamítása vagy megölése. Ebben az esetben akár egy teljesen érintetlen sereg is elmenekülhet. Figyeljünk arra, hogy egyetlen csapat megfutamodása is láncreakciószerűen hat a többire, igyekezzünk a túlterhelt egységeinket felmenteni a harcban erősítés küldésével.

3. Ha az ellenség menekül, üssük egy darabig, de ne lepődjünk meg, ha idővel összeszedi magát, vagy friss egységek jönnek a harcba (utánpótlás, 1000 főnél nagyobb összevont támadó seregek esetén). Ezért az üldözés során ne engedjük teljesen szétszéledni csapatainkat, és ha nagyobb sereggel akaszkodtunk össze, rendezzük sorainkat a második hullám fogadására.

6. Igyekezzünk mindig elfoglalni a dombokat, és fentről lefelé harcolni. A magaslatokat igen nehéz megrohamozni, viszont onnan lefelé annál könnyebb, nem beszélve az íjászok jobb célzási lehetőségeiről.

7. Erdőben a lovasság hátrányban van, és az ott lévő csapatok védettebbek az íjászokkal szemben.

8. Próbáljunk egy csapatot több oldalról támadni, vagy ha lehet, ne szemből, hanem oldalról vagy hátulról kapjuk el. Mielőtt közelharcra kerül a sor, rohamozzunk (charge), hogy nagyobb károkat okozzunk rögtön az elején. Főként a lovascsapatok esetében igaz ez, a hegyoldalról vágtázó nehézlovasság félelmetes rendet tud vágni.

9. Minden egységnek van ellenszere, és mindegyiknek megvan a maga felhasználási módja. Lovasság ellen legjobbak a lándzsás gyalogosok, íjászok ellen a pajzzsal felszerelt vagy gyors lovas egységek, lándzsások ellen a páncélozott

Ne sajnáljuk az időt a kísérletezésre, mivel nagyon sok apróbb összefüggés van a játékban elrejtve. Mindig legyünk rugalmasak, ugyanis verhetetlen stratégia vagy csapatösszeállítás nincsen.

SzabFer

Hogyan legyünk magyarokkal?

Bár hivatalosan Magyarországot kihagyták a játszható nemzetek közül, ezt kis barkácsolással megváltoztathatjuk. Keressük meg a játék campmap\startpos könyvtárában az early.txt nevű fájlt, és ebben keressük meg a "SetActiveFaction:: FN_HUNGARIAN" szöveget (idézőjelek nélkül). Itt az FT_MINOR értéket FT_MAJOR-ra átírva máris indulhatunk hazai színekben. Bár a módszer nem tökéletes – mivel speciális magyar célok nincsenek, „csak" Európa elfoglalásával lehet győzni – érdemes egyszer ezt is kipróbálni. Milyen jól is néz ki, amikor Angliában magyar fejedelem uralkodik:)! Természetesen a változtatás előtt készítsünk biztonsági mentést az early.txt fájlról.

NEVERWINTER NIGHTS

Most, hogy már túl vagyok az utolsó harcok által okozott megemelkedett adrenalinszint leküzdésén, biztosan állíthatom, hogy NWN az utóbbi idők egyik legszebb és legjobb rpg-s játéka. Igaz, a vége kissé összecsapottnak tűnt, de szerintem ezt csak az utolsó fejezet rövidsége miatt érzem így. A történet teli volt fordulatokkal, amelyekbe néhol még mi is beleszólhattunk pozitív vagy negatív irányban. Lehetne oldalakon keresztül még beszélni róla, de azt mostanra megtették helyettem már sokan mások. Csak arra tudok buzdítani mindenkit, ha végigvitte a játékot, akkor próbáljon ki más karaktert, biztosíthatom, más lesz a hangulat (nem beszélve a kasztfüggő küldetésekről). Vagy aki még bátrabb, az fogjon hozzá saját kalandmodult kreálni a beépített szerkesztővel. Ami megdobogtatta szívemet, az az

volt, hogy a szerkesztő ismeri a magyar ékezetes betűket is, így akár egy mikrofonnal karöltve magyar kalandokat is gyárthatunk. Ha valamit nem tudnánk, hogy oldjunk meg, akkor csak nézzünk bele a játék alappályáiba, mert azok szinte a végletekig kihasználják a szerkesztő adottságait (hisz azok is ezzel készültek).

FEJEZET III
Beorunna's well

Miután megérkeztünk a városba és beszéltünk Aarinnal, majd felfogadtuk ismét az egyik pribéket, menjünk ki a házból. A Drinking House nevű fogadóban beszéljünk Lillian Cambridgedzsel a Hatalom szavairól, mire ad egy tekercset és egy küldetést. A tekerccsel tudunk majd bejutni annak a varázslónak a tornyába, aki ellopta a Hógömböt (Snow of Globe).
A Trading Postban ha beszélünk a kováccsal, akkor ő is ad egy küldetést, neki egy zafírt kell visszaszereznünk. A Mercenary épületben ha beszélünk Rolkiddel, ad egy küldetést, miszerint az árujáért fenyegető banditákat kell elintéznünk. Ezután irány észak felé a Coldwood. Itt megtaláljuk az első ork tábort. A délkeleti sarokban található a vezetőjük, Vaath. Miután legyőztük, tegyük el a fejét, és majd adjuk oda Rolkidnek. Induljunk tovább kelet felé, a Mágusok kőréhez. Itt keleten lépjünk bele a vörös jelnél lévő fénybe (ha megvan a Hógömb küldetés). A tekercs segítségével átteleportálódunk a varázsló tornyába. Északon a folyosótól nyugatra találunk egy termet, benne négy gonggal. Megvizsgálva őket, nézzük meg milyen állatjelek vannak rajtuk, és a következő sorrendben szólaltassuk meg őket: puma, farkas, medve, sárkány. A most már nyitott ajtó mögötti teremben megtaláljuk a Hógömböt az oszlopon. A Tűzelementált idéző termekben először törjük szét az oszlopokat, majd a tűztartót. A délkeleti tömlöcben egy mágikus rács mögött megtaláljuk Naxot. Beszéljünk vele, és habár ő felajánlja a kiszabadításáért a Hógömböt, ez lehetetlen, mert nincs nála. Az egész épületet átkutatva találunk egy Slaad nyelvet, valamint egy Ring of Melf-et (én a felső folyosótól keletre lévő szobában egy hullánál és egy ládában találtam). Ha mindkettő megvan, menjünk a délen lévő terembe, ahol az idéző edénybe helyezzük el a nyelvet, majd a gyűrűt használva lőjünk rá egy savnyilat (Melf's Acid Arrow). Ekkor megjelenik egy vízelementál, akit megkérhetünk, hogy szabadítsa ki Naxot (vagy kérhetünk tőle varázstárgyat is). Ezután visszatérve Coldwoodba észak felé induljunk tovább az ork tábor területéről. Itt keleten megtaláljuk a kripta bejáratát, ahová menjünk le. A két lichet elintézve a rács magától kinyílik, valamint a ládából vegyük ki a szukkubusz kövét.
A folyosó végén kelet felé menve találunk egy bebörtönzött szukkubuszt. Ha akarunk segíteni rajta, akkor itt a keleti oldalon innen északra az egyik teremben megtaláljuk a nyakláncot egy szarkofágban, amelyre szüksége van – az északi teremben pedig a gyűrűt. Ha három tárgyból (kő, nyaklánc, gyűrű) kettőt odaadunk, akkor az egyiknél kinyitja az összes ajtót, míg a másiknál ad egy varázstárgyat. Ám ha a harmadikat is odaadjuk, akkor már kiszabadul, és azonnal megtámad (elég gyenge). A kripta keleti oldalán húzódó termekben találunk két drágakövet (Gem of Duty, Gem of Honor), míg a nyugati oldalon is találunk kettőt (Gem of Misery, Gem of Pain). A lényeg, hogy mind a négy meglegyen. Ezután menjünk a déli terembe, ahol öt oszlop van. A négy sarkit meg tudjuk nézni, de a középsőt nem. Mindegyikben találunk egy különböző színű követ. A talált drágaköveket a következő oszlopokba rakjuk: White – Gem of Honor; Purple – Gem of Misery; Green – Gem of Duty; Blue – Gem of Pain. Így már meg tudjuk vizsgálni a középső oszlopot is, melyből vegyük ki a csillagzafírt, amely a városban a kovácsnak kell. Tehát térjünk vissza a városba, és adjuk oda a csillagzafírt a kovácsnak, míg a Hógömböt Lilliannek a Drinking House-ban. Ezután menjünk fel az emeletre, és a legnagyobb szobában találunk egy fénylő talapzatot. Megérintve beléphetünk a Hógömb világába. Kelet felé elindulva egy harcoló driádot és törpét láthatunk. Beszéljünk a driáddal, miután elintéztük a törpét, hogy mi folyik itt, majd keressük meg északkeleten Arwylt. Vele is beszéljünk, majd menjünk be a középen lévő barlangba (északról lehet odajutni). Rögtön a bejárattól balra találunk egy ládát, benne egy törött amulettel. Térjünk vissza Arwylhoz, és kérdezzük meg, ki tudja megjavítani az amulettet. Mivel csak a törpék, akik most éppen meg vannak őrülve, ezért menjünk ki a gömbből a való világba. Fordítsuk el a gömböt, majd menjünk vissza, így most a driádok az őrültek, és tudunk beszélni a törpékkel. Északnyugaton beszéljünk Hoddal, és kérjük meg, hogy javítsa meg az amulettet. Ezután ismét hagyjuk el a gömböt, és újra fogassuk el. A gömbben újfent beszéljünk Arwyllel, mert az amulettet még fel kell ruházni mágiával. Kérjük tehát meg rá, és menjünk be a barlangba. Vegyük fel az amulettet, és küzdjünk meg a sárkánnyal. Ha túl nehéznek találjuk, meneküljünk ki a barlangból (nem lehet használni a Stone of Recallt), majd amikor utánunk jött a sárkány, gyorsan vissza. Mivel nem tud visszajönni a barlangba, van időnk pihenni, feltölteni életerőnk stb. Miután legyőztük, kutassuk át a ládát a barlangban, ahol megtaláljuk az első Word of Powert. Ekkor megjelenik Headraline, aki a kő őrzői közé tartozik, és habár szintén gyíklény, ő is Maugrim ellen harcol, tehát eszerint válaszoljunk a kérdéseire. Térjünk vissza a városba, és beszéljünk Aarinnal, hogy megvan az első Word of Power. Ezután nyugaton beszéljünk Yusannal, a druidával, aki szintén ad nekünk egy küldetést. Irány dél, a Fort Ilkard.

Fort Ilkard

Induljunk tovább egyenesen az úton dél felé. Ezután nyugaton találunk egy ork barlangot, amelyben megtaláljuk a második ork vezetőt, Gurudot. Az ő fejét is adjuk majd oda Rolkidnek. A kis szobában beszéljünk Uncasszal, amig meg nem kapjuk a Feather of Peace-t. Követve az utat eljutunk az erődbe, amely éppen ostrom alatt áll. A parancsnoki barakkban beszéljünk Damasszal, hogy miben segíthetünk az ostrom leverésében. Majd a telepesek barakkjában beszéljünk Eckellel. Az ostrom leveréséhez menjünk a patak túloldalán lévő ostromgépekhez, és öljük meg a parancsnokokat, hogy utána szét tudjuk zúzni a gépeket. Miután mind megvan, északnyugaton intézzük el Arness kapitányt, és a fejét tegyük el. Az eddigi eredményeket jelentsük Damasnak, majd menjünk tovább északnyugat felé. Szintén északnyugaton megtaláljuk Eckel farmját, ahová bemenve mentsük meg Galiát a rátámadó katonától. Ekkor beszéljünk vele, és adjuk oda neki a férje által küldött levelet. Keleten megtaláljuk a jávorszarvas törzs (Elk Tribe) szállását, ahová beenged az őr, ha beszélünk vele. Középen megtaláljuk Zokant, a vezetőjüket. Most több dolgot is tehetünk a helyzet megoldására. Vagy megöljük, és elvisszük a fejét Damasnak, vagy hiszünk neki, hogy a járvánnyal Damas fertőzte meg az embereit. Ajánljuk fel, hogy megszerezzük a gyógyszert, ha felbontják a szövetséget Luskannal. Az épületben találunk három különleges könyvet, amelyek a délen lévő könyvespolcokba kellenek. Az egyik a legnagyobb teremben van egy szekrényben, a másik északon a kis szobában szintén szekrényben, míg a harmadik Zokan szobájából nyíló szobában található. Ha ezeket elhelyezzük a három polcon, akkor kinyílnak a rácsok. De sok értelme nincs, mert csak ládák vannak bent, és semmi értékes nincs bennük. Viszont északon egy kis szobában az urnában találunk hamvakat (Ashes of Running Wolf). Keleten találunk két rabot, akiket szabadítsunk ki (200 xp). Nos, miután nálunk van a fertőzött rongydarab, térjünk vissza Damashoz, és vonjuk felelősségre. Némi rábeszélés után valóban bevallja, hogy ő okozta a fertőzést, és hajlandó ideadni a gyógyszert elég borsos áron. Ezt még lealkudhatjuk, ha jó a meggyőzésünk. Ha megvan a gyógyszer, vigyük el Zokannak. Hálája jeléül ad néhány tárgyat, és egy Álomfogót (Dreamcatcher), melyet a városba visszatérve adjunk a Yusam nevű druidának. Ne feledjük az ork főnök fejét odaadni Rolkidnek. Menjünk vissza Fort Ilkardba, és irány dél – a romok. Itt délen találunk egy furcsa helyet, tele színes fényekkel és egy barlangbejárattal. A három kő közepéről vegyük ki a magokat, majd menjünk le a barlangba. Az egyik oltár szétzúzásával megszűnik a lények teleportálása. A barlangban a hullától vegyük el az amulettet és a papírt. A nagy teremből nyugatra induljunk tovább fel a lépcsőn. A kis kertben beszéljünk Sapphirával, aki megkér minket, hogy utazzunk vissza az időben, és üljössünk el egy magot. Ehhez kapunk egy időkristályt. Menjünk a napórához (Sun Dial), a villámos ajtón nyugodtan menjünk át – nem esik bántódásunk – és az időkristályt használjuk a napkristályon, így visszakerülünk a múltba. Itt menjünk fel a kertbe, és beszélve Moraggal, majd elintézve a lényeket ültessük el a magokat a növénynél. Még mindig a múltban vegyük fel a fordító amulettet (Translation Amulet), és beszéljünk Lokarral az északkeleti sarokban lévő teremben. Ő ad egy gyűrűt, majd beszéljünk mindhárom rabszolga munkással (Slave Worker), és a Lokar adta gyűrűre hivatkozva kérjük meg őket, hogy a gólemeket úgy készítsék el, hogy legyen egy gyenge pontjuk. Ezután válasszuk ki, mit szeretnénk, mi legyen az: tűz, fagy, zúzó- illetve vágófegyverek. Így visszatérve a jelenbe miután beszéltünk Sapphirával, menjünk és intézzük el a gólemeket. A kulcsokat mindig a gólemeknél találjuk. Délkeleten van a szín rejtvény, amely abból áll, hogy találunk öt vizes edényt. A középsőből vegyük ki a drágaköveket. A két elsődleges (primary) edénynél válasszunk ki két színt, mondjuk legyen az egyik piros, a másik kék. Ezután a két másodlagos (secondary) edénybe helyezzük el a lila drágaköveket. Egyébként ez egyszerű színkeverési művelet, ha a kék-sárgát választjuk, akkor zöldet kell, ha piros-sárgát, akkor a narancs drágakövet kell beletennünk. A második rejtvény a zene rejtvénye, amelynek szintén könnyű a megoldása. Menjünk vissza a múltba, és a gongos teremben szólítsuk meg a tündért, mire lejátszik egy dallamot. Jegyezzük meg, hogy milyen sorrendben kell megszólaltatni a gongokat, majd a jelenben ugyanebben a sorrendben használjuk őket. A harmadik rejtvény délkeleten van, a fűstrejtvény. Az asztalból vegyük magunkhoz az összes port. Ezután a tűztartóba a következő sorrendbe tegyük őket: piros-sárga, piros-kék, kék-sárga. Mind a három rejtvény megoldva, így most már tovább tudunk menni a dél felé vezető kapun. Itt meg kell küzdenünk a Balor Lorddal, amely nem annyira könnyű feladat. Ha sikerült, vegyük fel a kulcsot, és az oltárról tegyük el a második Word of Powert. A Headraline-nal való beszélgetés után térjünk vissza a városba, és adjuk oda a követ Aarinnak. Irány Moonwood.

Moonwood

Itt csak egyetlen helyre tudunk menni, a nyugaton lévő ork barlangba. A barlang közepén találkozunk sötét elfekkel, amelyek közül csak a mágusokra ügyeljünk. Az egyik kis teremben megtaláljuk Obouldot, az utolsót, akinek el kell vinni a fejét Rolkidnek. Tegyük meg, majd térjünk vissza Moonwoodba, és irány az északkeleti sarok. Ezen a területen két barlangot is találunk, valamint egy északra vezető utat. Először menjünk a középen lévő vízesés mögötti barlangba, ahol találunk egy Akulatraxas nevű zöld sárkányt. Elbeszélgetve vele megkér, hogy intézzük el a hegyi óriások főnökét. Vissza a felszínre, és a nyugatra lévő barlangba menjünk le. Itt középen van a lefelé vezető nyílás, és a második szinten nyugaton találunk két rabot, akiket szabadítsunk ki. Az óriások főnöke a délnyugati teremben van, miután elintéztük, vigyük el a fejét a sárkánynak. Tovább észak felé, ahol három barlangot is találunk. Elsőnek menjünk az északon található Tűzóriások barlangjába. Innen is két út van tovább, egy északra, egy pedig keletre. Az északinál néhány tárgyon és sok xp-n kívül nem sok minden van, viszont kelet felé menve a délnyugati teremben találkozunk Skrogg királlyal, akit ha legyőztünk, vegyük el az amulettjét. Ezzel már tovább tudunk menni a déli ajtón. Ezután találunk három barlangba vezető járatot. Az északiban el kell intéznünk egy csomó Slaad lényt, majd a Death Slaad Lordot. A keleti barlangban nekromanták várnak és egy kék sárkány. A forrásból vegyük ki az üres sárkánygömböt, és helyezzük az oszlopra (pedestal). Ekkor a kék sárkány bekerül a gömbbe – tegyük el. Ezután irány Klauth barlangja. Vele akár üzletet is köthetünk (ha gonosz a karakterünk), el kell hoznunk neki a két másik sárkány tojását. Ám ha meg akarjuk támadni, törjük össze a sárkánygömböt, és lehetőleg valami erős társunk legyen. Gyakran térjünk vissza a templomba gyógyítani, és szintén gyakran mentsünk. Ha sikerül elintézni, kutassuk át a tetemet, és tegyük el a kulcsot, valamint a fejet. Szintén ekkor megjelenik három láda, amelyekből szedjük ki a cuccokat. A kulccsal nyissuk ki a bezárt ajtót, és a ládából vegyük ki az utolsó Word of Powert. A teleportonkeresztül menjünk vissza a felszínre, és a fejet vigyük el a középen lévő barlangba, s adjuk oda az aranysárkánynak. Hogyha a gonosz utat választottuk, akkor az ő, és a korábban talált zöld sárkány tojásait kell elvinnünk Klauthnak. Vissza a városba, adjuk oda a Word of Powert Aarinnak, és jöhet a negyedik fejezet.

További küldetések:

Save the Supply Line

A barakkban ha beszélünk Rolkiddel, akkor ő adja ezt a küldetést. Az ork kapitányok támadják a szállítmányait. A két ork kapitány (Vaathis és Guzud) fejéért cserébe jutalmat kapunk tőle. A többit nem kell megölnünk, csak biztosítani, hogy soha többé ne térjenek vissza. Vaathist a coldwoodi ork táborban találjuk meg, Guzud pedig a barlangban található Fort Ilkardban. Ne feledjük a fejeket eltenni a hullák után, amiket vigyünk el Rolkidnek. Ezután informál minket az ork királyról, aki szövetségre lépett a kultistákkal. Őt abban a barlangban találjuk, amelybe a Moonwoodba érkezésünk után nem sokkal botlunk. Itt már kicsit nehezebb dolgunk akad, mert néhány sötét elf is van a barlangban. Miután elintéztük a királyt is, az ő fejét is vigyük el Rolkidnek.

Rolgan's Trial

Ezt a küldetést Tyr templomában kapjuk, és szinte lehetetlen tökéletesen teljesíteni. Kapunk egy könyvet a tanúk és az esküdtszék neveivel. Ahhoz, hogy a legjobb jutalmat kapjuk, a legjobb kérdéseket kell feltennünk. Kutassuk fel a küldetés összes tagját, amelyek a könyvben állnak. A következő kérdéseket tegyük fel:

Lodar

1) Ask him how Griff felt towards Rolgan. Then do the insight question (if no insight appears, you may have to raise your stats).
2) If it was true that Rolgan gave Griff a spiked drink.
3) If he saw who started the fight.

Zed 1) If he saw who started the fight.
2) Ask about the spiked drink.

Vanda 1) Why she sent Rolgan to see Griff.

Rolgan 1) What happened that night.

In closing 1) We all knew that Griff was a violent man.
2) He spiked Rolgan's drink.

The Snow Globe
Miután beszéltünk Lilliannel, akkor kapjuk ezt a küldetést. A Hógömböt a varázsló tornyában találjuk, amit vigyünk vissza neki. A szobájában az oszlopra helyezve eljuthatunk egy másik világba. Itt le kell győznünk egy sárkányt és megszerezni a Word of Powert, hogy teljesítsük a küldetést. A részletek a végigjátszásban.

Deliver Eckel's note
Beszéljünk Eckellel a barakkban, aki megkér, hogy vigyünk el egy levelet a feleségének. A farmokat nyugaton találjuk meg, és a feleség az egyik házban található. Adjuk oda neki a levelet, és be is fejeztük a küldetést.

Working for Akulatraxas
Ezt a küldetést a Moonwood második részének közepén lévő barlangban található sárkánytól kapjuk. Félti a tojásait, és megkér, hogy intézzük el az óriások vezérét. Induljunk el nyugat felé a barlangba, és küzdjük keresztül magunkat, míg meg nem találjuk a vezért, és a fejét vigyük el a sárkánynak.

Gorgotha, The golden dragon
Egy másik sárkány, akit ott találunk, mielőtt a tűzóriások barlangjába mennénk Moonwoodban. El kell neki hoznunk a Klauth nevű vörös sárkány fejét, miután megöltük a tűzóriások barlangjában. Mint Akulatraxasnál, itt is bemehetünk a tojásokhoz, miután teljesítettük a küldetést, hogy néhány varázstárgyat szerezzünk. De ha azt választjuk, hogy Klauthnak dolgozunk, akkor mindkét sárkány tojásait el kell vinnünk neki.

FEJEZET IV
Felkészültünk az utolsó harcra? A negyedik fejezet ugyan elég rövidre sikerült, de annál nehezebb harcok várnak ránk. A kastélyban beszéljünk Nasherrel és Aarinnal, hogy mi folyik a városban. Ezután akár ki is mehetünk, és megnézhetjük az ostromlott várost, de itt nincs semmi tennivaló. Arra ügyeljünk, hogy a harmadik fejezetből melyik pribéket hozzuk magunkkal, mert itt nincs lehetőség a lecserélésre, ugyanazzal kell végignyomnunk ezt a fejezetet. Induljunk el a kastélyban a várbörtönbe, ahol a rács mögött megtaláljuk Headraline-t, akivel beszéljünk a Words of Powerről. Így kiderül, hogy négy volt belőle, nem három, és a legerősebbet megszerezte Maugrim. Ezután tényleg menjünk ki a városba (a barlangban megnézhetjük a Source Stone-t), ahol két küldetést kaphatunk, amelyek olyan szempontból jól jöhetnek, hogy a kapott xp-vel esetleg még szintet lépünk. Induljunk el dél felé, az ostromlott városrészbe. Itt jónéhány házba bemehetünk, de mindegyikben támadók várnak ránk, úgyhogy csak óvatosan. A gólemek sérthetetlenek, ezért ne is próbálkozzunk velük, inkább meneküljünk előlük. Csak úgy lehet őket megölni, ha megkeressük azt a két házat, melynek bejáratánál mágikus csillámlást látunk. Ezekben egy hatalmas démont, és a gólemeket irányító varázslókat találjuk. Ha megöltük a két varázslót, nincs több gondunk a gólemekre. Az elveszett Leesa-t is az egyik házban találhatjuk meg, ha felvettük ezt a küldetést. A város déli részében találunk néhány kapitányt, akik a katapultokra felügyelnek. Ha elintéztük őket, romboljuk szét a katapultokat. A délkeleti sarokban lévő házba bemenve egy varázslót, egy papot, egy bérgyilkost és egy szerzetest találunk. Jó, ha minél jobban feltornázzuk a mágiaellenállásunkat, majd a papot öljük meg először, hogy ne tudja a többieket gyógyítani, és mire végzünk vele, a varázslóról is lejön a mágikus aura, ami védi a támadások ellen. A másik ajtón kimenve a hátsó udvaron egy démon vár ránk, aki ha legyőztünk, egy portál jelenik meg. Menjünk bele, és elvisz Aribethhez. Egy rövid beszélgetés után megtámad, majd ha eléggé megsérült, ismét beszélhetünk vele. Ha sikerül meggyőznünk, hogy újra csatlakozzon hozzánk, akkor visszamegy a palotába, ám ha nem, tovább harcol. Amivel csak tudjuk, vértezzük fel magunkat (italok), és végezzünk vele. Különösebb trükkje nincs annak, hogy hogyan győzhetjük le: van, amikor egymás után ontja az erősebbnél erősebb varázslatokat, máskor meg csak egyszerűen harcol. Miután legyőztük, jön a következő rosszfiú, Maugrim. Ő már kicsit nehezebb dió, mert időfagyasztás varázslatot használ ránk, ilyenkor semmit nem tehetünk. A legyőzése után vegyük magunkhoz a ládából az utolsó Word of Powert. Ezután ismét beszéljünk a tömlöcben Headraline-nel, így újabb xp-t kapunk. Helyezzük a barlangban a helyére az utolsó Word of Powert. Bemenve a Source Stone-ba egy egyszerű barlangrendszerbe jutunk, ahol gyíklények támadnak ránk. Itt találkozunk egy nővel, akitől kapunk egy amulettet igencsak komoly értékekkel, ám használatához legalább 24. szintünek kell lennünk (amit mostanra még biztos nem értünk el). A barlang végénél mentsünk, majd lépjünk be. Ezután egy sor erősebb ellenféllel kell megküzdenünk. Elsőként két sárkányt, egy ezüstöt és egy rezet kell a másvilágra küldenünk. Vegyük el mindkettőtől a kulcsot, ha elintéztük őket, és irány tovább az ajtókon keresztül. Ezután már nem tudunk visszatérni a városba, úgyhogy még most intézzük el a dolgokat, amiket akarunk (gyógyítalvásárlás, stb.). A barlangban láthatjuk, ahogy a gyíklények beszélgetnek Morag szellemalakjával, majd ha befejezték, megtámadnak minket. Mivel itt sem pihenni, sem visszatérni nem lehet, jól gondoljuk át a stratégiánkat, mielőtt belekezdünk a harcba. Elsőként a pappal végezzünk, mert mindig feltámasztja az elesett harcosokat. Ha őt sikerült elintéznünk, akkor a többi már nem jelenthet gondot. Vegyük el a kulcsot a paptól, és induljunk tovább. Végre elértünk az utolsó csata színhelyére. Elsőként törjük szét a szobrot, és a segítőit. Mivel Morag minden támadás ellen immúnis, más módot kell találnunk. A nagy szobor körül találunk imádkozó lényeket, és ha megvizsgáljuk őket, akkor észrevehetjük, hogy mindegyik képvisel valamit. Az egyik sor a fizikai támadásokat, míg a másik a mágikusakat. Miattuk nem tudjuk megsebezni Moragot. Válasszunk ki közülük egyet, amilyen támadást szeretnénk alkalmazni Moragon, és öljük meg azt a lényt. Ezután már meg tudjuk ölni Moragot. Ha végeztünk vele, lépjünk be a portálba, és beszéljünk Headraline-nel. Ha szeretnénk még ezzel a karakterünkkel játszani, akkor a beszélgetés előtt mentsük el.

További küldetések:
Rescue Leesa
Luce a Moonstone Maskban megkér minket, hogy keressük meg a testvérét, aki elveszett valahol a háborús övezetben. A lényt megtaláljuk a déli városrészben, az egyik házban. Jutalomként válaszhatjuk a cloak of protection +3-mat, amiért kapunk pontot a jellemünkhöz.
Neverwinter Under Seige
A kapitány adja ezt a küldetést abban az épületben, ahol az első fejezetben a csatlósokat bérelhettük fel. A teljesítéséhez el kell intéznünk a háborús zónában a két varázslót, akik a gólemeket irányítják, illetve a katapultot védő kapitányok megölése után szét kell törnünk a katapultokat. Térjünk vissza hozzá a jutalomért.

Crowie

MEGRENDELŐLAP

A kedvezményes akció keretein belül megrendelem az alábbi régebbi lapszámokat:

	☐ 1999/02 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/03 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/04 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/05 **200 Ft/db** (2 CD + poszter))	☐ 1999/06 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **800 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **800 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **1000 Ft/db** (2 CD + 52o újság)			

Név: .....

Cím: .....

☐ **Csekket kérek** ☐ **Utánvétellel egyenlítem ki a megrendelést**

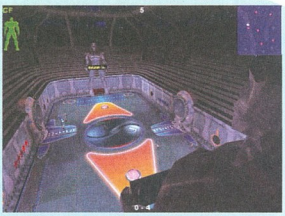
Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

SPEEDBALL ARENA



A Bitmap Brothers jóvoltából már megint egy régi klasszikus polírozgatásának tanúi lehetünk, a 'tesók' ugyanis célba vették az ultrabrutál elvekre épülő futurisztikus sportág, a Speedball kockásítását. A cél 'nemes': a Zed 'kovácsai' a több mint 30 igényesen megtervezett stadion csillogó padlóján 3D-ben szeretnék visszatükrözni a vérüket hullajtó csapattagok arcát. A mai hoki utódjának felfogható küzdelem nem piskóta, ezt is gólra játsszák, de mint mondani szokás: 'az egyetlen szabály, hogy nincs semmiféle szabály'. Rohanj, ütközz, szerelj és passzolj, egy-két fog simán belefér, a fő, hogy nyerj, besöpörd a lóvét, és mehet minden tovább. Hangulatilag talán a Csillagközi Invázió bevezető részében látható meccs, vagy a Rollerball (ebben játszott Magyarhon hollywoodi üdvöskéje – Dobó Kata) tükrözi a legtökéletesebben az arénában folyó csapatmunkát. Taktika és izom versenyez egymással, szerencsés esetben mindkettő, tehát csöppnyi gógyi se árt. Amúgy a fejlesztők nem titkolt célja az, hogy a véres sport online legyen, ennek érdekében dedikált szerverekkel, beépített klán- és chat-támogatással, valamint folyamatos frissítésekkel igyekeznek majd a rajongók érdeklődését ébren tartani...

A Speedball, mint a krónika hírül adja, a 21. század közepének tömegsportja 'volt', de virágzott a korrupció és hiányzott a tőke, így csak 2100 után születhetett újjá a Word Speedball Liga keretében. Amigások még emlékezhetnek a Speedball 2: Brutal Deluxe-re, nos, annál is gyorsabb, full-contact meccsekre szabják át az alkotást. Az új verzió kifejezetten épít az 'egyes' felhasználóra, karrierlehetőséget kínál, számos megnyerhető kupát, kieséses versenyt, folyamatosan fejlődő csapattagokat. A beső-

pörhető nyereményből finanszírozhatók aztán a csapatépítés klasszikus fogásai, tehát lesz 'adok-veszek' és 'felszerelek', ez utóbbi a játékosok védelmét szolgáló páncélzat csiszolgatásában nyilvánul meg.

Mint minden 'normális' labdajátékban, itt is van kapus, védő, középpályás és támadó, természetesen mindegyikük eltérő mind vizualitás, mind játékstílus tekintetében, de hangsúlyozottan kiegyensúlyozott kasztokról van szó – komplex az összeállítás –, különben egynémely csapattag elveszne az online érdeklődésben. Adott a tréningezés lehetősége, a single mód szinte erre lett kitalálva, mármint hogy olyan képességeket – speciális mozdulatokat – 'fejlesszünk ki', amikkel partiban lehetünk az

ellenfél legerősebb játékosaival szemben. Az állóképesség és az ügyesség különösen fontos, ettől függ a gyors labdaszerzés, ám az elhajított 'bőrért' vérre menő küzdelemben már nem pusztán egy-két pofon kiosztása vagy a szimpla becsúszó-szerelés alkalmazása lehetséges. A full contact mozdulatsorokat helyzetspecifikus irányítás segíti, remélem, ezzel a védők és a támadók egyszerű felületbe integrált csihi-puhi módszerével sikerül leküzdeni a bonyolultabb sportszimulációkra jellemző tíz ujj–húsz gomb problematikát. A sérülések kérdése Damoklész kardjaként lóg minden edző feje felett, ezt a kérdést itt sem lehet megkerülni. Nos, minden játékos rendelkezni fog '/v/érzékenységi' mutatóval, az ártalmas durvaságok különbözőképpen hatnak rájuk, a beszerzett 'bibi' ráadásul az egyed romló mutatóival jár, ami nem jelenthet mást, mint hosszú-hosszú tréningmunkát.

Egyetlen röpke válasszal maradtam adós, miszerint 'tömegsporttá' válik-e a készülő alkotás?! Nos ezt majd meglátjuk 2003 tavaszán…

Tika

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ QUAKE 3 WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) (JÖN!!!)	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) (JÖN!!!)	☐ COUNTERS. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) (JÖN!!!)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD) (JÖN!!!)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD)	☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

PC.GAMES

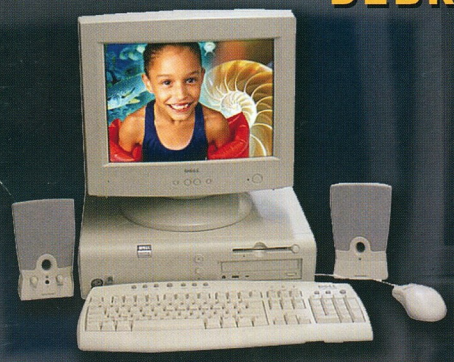
játékmagazin mindenkinek

HAEGEMONIA Szuper CD
exkluzív videointerjúk és érdekességek!

XI. HAJDÚ-COMP

Informatikai Szakkiállítás és Vásár

DEBRECEN 2002. nov. 6-9.



További információ kapható a rendezőknél:

Kölcsey Ferenc Megyei Közművelődési Intézet
Debrecen, Kálvin tér 2/a
Tel.: 06-52-413-977
Fax.: 06-52-416-040

e-mail: kolcsey.muvint@matavnet.hu

Mindenkit szeretettel várunk!

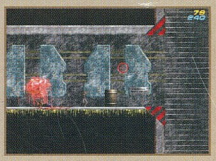
Nyitvatartás: nov. 6-7-8-án 10.00-18.00
9-én 10.00-14.00

Helyszín: Debrecen, Hotel Aranybika

FŐSZEREPBEN A FEGYVEREK:

(TELJES JÁTÉKOK)

DIE OR KILL
DARK WAR II
ENTRACE GATE



DEMO-K

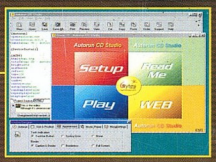
HEGEMONIA: LEGIONS OF IRON
MOTOCROSS STUNT RACER
ARCHANGEL
NO ONE LIVES FOREVER 2
VIRTUAL SAILOR
FIFA 2003
BUBBLE BOBBLE WORLD
PACBOMBER
HIGHLAND WARRIORS
WWF RAW
UNREAL TOURNAMENT 2003

TELJES JÁTÉKOK

DARK WAR II
ENTRACE GATE
DIE OR KILL
ADVANCED STRATEGIC COMMAND
SCAVANGER
BOMBER
BURGER SPACE
CAPTAIN FIZZ
HARRIER
HOOGHAAR XL
JUNGLE CHECKERS
SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER
RETROBOT
REXLEXION
SERPENTINE
SOLARWOLF
SOLDAT
STARCASTLE
SUPER TRANSBALL
ULTIMATE STEROIDS
WETSPOT 2
ANTS
MDDCLONE
ARCADIA
BINARY
CUBERT
DR HOST
EXCAVATOR
GRAVITY FIGHT
HEYBABY
JETPAC PC
MEGABANE TRINITY
MISSILE STORM
PACMANHATTAN
SCUMBALL
SIDEWINDER
SUPER MARIO SE
VILLIANS

FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

AUTORUN CD STUDIO
ACROPAD
BABYLON
BINWIZARD
EDITSTUDIO
MAILBAG ASSISTANT
RESOURCE HUNTER
SUPERSONIC
WINRIPPER
MUSIC GENERATOR
CALCULATOR PC



SHAREWARE JÁTÉKOK

BATTLE BOATTLE
BRIXOUT XP
3D PACMAN CAKEFURY
DIVE ADVANCED
DWEEBS 2
GOLDSPRINTER
MEMORY TILES
SEA WAR 3
VORTIBALL
ALDEBARAN
ARKANOID - THE VIRTUAL ISLES 3
BALLMASTER ARENA
COLOR EGGS
DYNOMITY
ELEMENTAL
FOOTBALL-O-SAURUS
HELIUMMAN
QUEST
SUNNY PACMAN
WORLD EMPIRE V

RETRO JÁTÉKOK

PS2 JÁTÉKOK

TUNING

ASTRA
CSTMIZXP
ITWEAKU
MGTWEAK
PCMEDIK

EXTRA PROGRAMOK

CELESTIA
CREATOON
DESKTOP GAMES
GABRY'S XWORLD
ORBITRON
OUCH II
SCRABBLE SOLUTION
VIRTUAL WOMAN

KIEGÉSZÍTŐK, MOD-OK

DIABLO 2
QUAKE 3
COUNTER STRIKE
HALF-LIFE
MAFIA

PROGRAMOZÁS

BLITZ BASIC
RAD DEV TOOL

+ WINAMP SKINEK, PLUGINEK
+ CHEAT-EK, TRAINEREK
+ SCREENSAVER-EK

9 771586 737000 00206